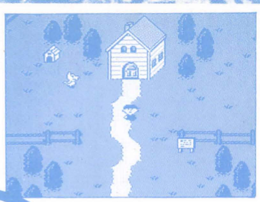
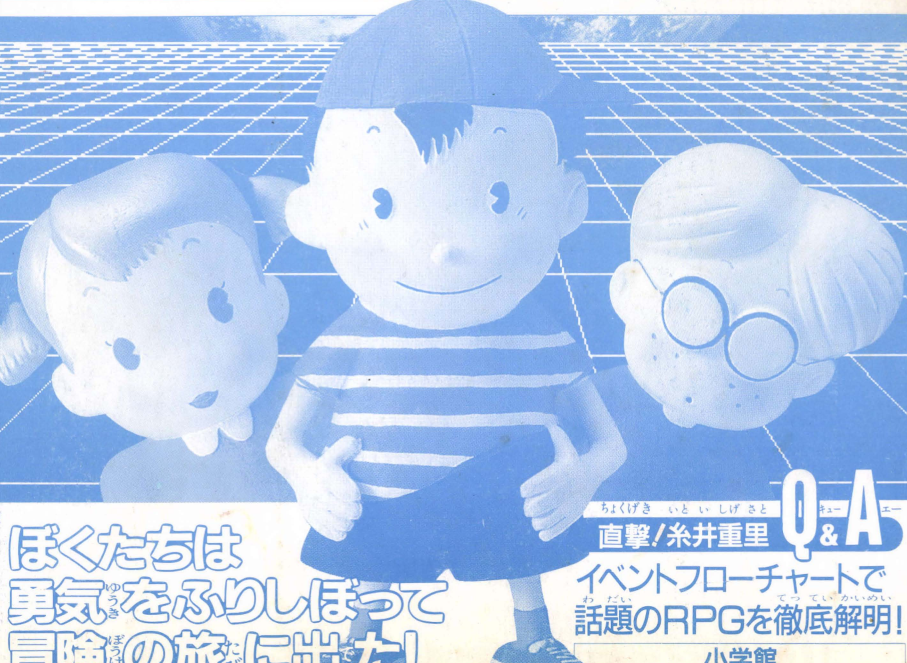
WLS ワンダーライフスペシャル

ファミリーコンピュータ



MOTHER

マザー攻略ガイドブック



ぼくたちは
勇気をふりしぼって
冒険の旅に出た!

直撃!糸井重里Q&A

イベントフローチャートで
話題のRPGを徹底解明!

小学館

シュークリーム動物園

町長さんに頼まれて騒ぎを鎮めに行くことになる。ここで謎の敵を倒さないと、マザーズデイの戒厳令は解かれない。➡p30

カナリヤ村

町の人のウワサでは、きれいな声で唄うカナリアがいるとか。出現する敵はそう強くないので、早目に訪ねよう。➡p28

マイホーム

ぼくの家。冒険の出発地点。ここでは、メロディがひとつ手に入る。ママの手料理を食べるとHPとPPが全快。➡p22

マザーズデイ

最初に行く町。ここで、長い冒険の準備を整えよう。町長さんに頼まれたことは、すべて素直に聞いてあげること。➡p26

南の墓場

迷い込んだピッピを救出しに行く。ゾンビがたくさん出現するので、回復アイテムを持てるだけ持って行くこと。➡p29

サンクスギビング

マジカントを脱出すると、この町の南に出る。学校では最初の仲間が待っているはず。西に行くとマザーズデイ。➡p42



ダンカン工場

この工場には大岩をふっとばすロケットがあるらしい。ただし、ロケットを発射するには仲間の協力が必要だ。➡p46

サンタクロース駅

ダンカン工場のロケットで大岩を壊すと線路が復旧。列車に乗れるようになり新たに3つの町に行けるようになる。➡p48

アドベント砂漠

東西に広がった砂漠。ここを越えなければイースターには行けないのだが……。中央付近では遊覧飛行機が営業中。➡p49

バレンタイン

この町には、不良がたくさんいるらしい。展望台からの眺めは最高。ここにたどりつければ、ゲームもほぼ終盤。➡p58

湿地帯

イースターからバレンタインに行くには、この湿地帯を抜けなくてならない。地形は複雑。迷子にならないように。➡p58

イースター

線路が壊れていて、列車で行くのは無理。行くまでに苦労するだろうけど、きっと、その分いいことがあるはず。➡p58

レインディア

親切なおばさんがいる平和な町。北西には、あるグッズをいっぱいくれる仙人がいる。列車に乗ったらまずここへ。➡p50

ハロウィーン

幽霊屋敷があるコワ〜イ町。町のどこかに、重要なヒントをくれる人がいる。ある程度強くなってから訪ねよう。➡p52

スノーマン

雪におおわれた町。仲間になる運命の、不思議な力を持った女の子がいる。カゼをひきやすいのと、猛獣に注意。➡p54

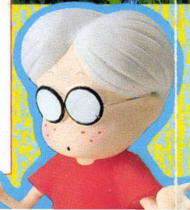


ホーリー・ローリー・マウンテン

はるか遠くにそびえている伝説の聖なる山。今回の事件が起こって以来、この山にも何かが起こっているらしいのだが……。

スイート・リトル工場

最初の仲間と知り合うためには、ここでペンシルロケットを手に入れなくてはならない。敵はそんなに強くない。➡p45



このマップで冒険の舞台の全体像をつかもう!

ぼくたちの冒険の舞台を、イメージしやすいようにイラスト化したのがこのマップ。ゲーム中で使用する地図とこのイラストを頭の中で重ね合わせるようにして、ゲームを進めよう!



MOTHER マザー
イベント&重要アイテムチャート

ここでは先のエリアに進むための必須イベントと重要アイテムをチャート形式で紹介しておく。ゲームの大まかな流れをつかんでくれ!

マイホーム

ラップ現象に襲われ、家族を守るため、冒険の旅に出る決心をする主人公。出発前に、キャッシュカード、曾祖父の日記、地図、ボロのバットを必ず手に入れること。またメロディをひとつ覚えるのも大切。

ピッピの家

ピッピが行方不明になったことなど、ヒントを教わる。

チャートの見方

数字つきの三角矢印で示しているのは、効率的な攻略ルート。これ以外のルートでも先に進む方法はいくつかあるぞ。

1 マザーズデイ周辺

最初の町では、町長さんがイベントの案内役になっている。町長さんの頼みに従ってイベントをこなせ。

マザーズデイ

周辺を冒険するための拠点となる町がココ。デパートでグッズを買いパワーアップしよう。

デパート

カナリアのヒナ

カナリア村

唄うカナリアを探しに。

町役場

最初は南の墓場に行きピッピを救うことを頼まれる。それに成功すると、今度は動物園の事件解決を依頼される。

2・3 南の墓場

墓場でピッピを救出したら、再び町長さんのもとへ。ピッピからフランクリンバッヂをもらうのを忘れるな。

4 動物園

謎の敵を倒し動物園に平和を取り戻すと、マザーズデイ北東の橋の封鎖が解除され、新たなエリアへ。



ここで、あることをするとマジカントへ。



列車に乗ると一気に行動範囲が広がる。

※仲間が増えたら、----のルートでまずマジカントへ行き、防御アイテムを買ってあげるといいぞ。

5 どうくつ

マザーズデイ北東の洞窟で、あることをすると、不思議の国マジカントへワープ。

6 マジカント

地上、城、地下で情報収集。クイーンマリー、哲学する男には必ず会うこと。ショップで防御グッズを買うとあとでラク。



めのうのつりばりを使えば、いつでもマジカントに戻れるぞ。



チェックイベント

クイーンマリーの唄、哲学する男の話、ドラゴンの眠り、忘れられた男、めのうのつりばり。

7 どうくつ

マジカントを脱出すると、サンクスギビングの南の洞窟に。北へ向かい、サンクスギビングへ。

8 サンクスギビング周辺

線路上の岩を破壊し、線路を復旧させることと、仲間を見つけることが、ここでの重要イベント。キーポイントはサンクスギビングの学校。

サンクスギビング

学校の屋上に仲間がいる。仲間に会うには用務員のオジサンの協力とペンシルロケットが必要。

9・10 スイートリトル工場

ペンシルロケットはこの工場にある。手に入れたら学校に戻り、仲間に渡すこと。

11 ダンカン工場

2人でダンカン工場へ。ここでロケットをチェックして発射させれば、サンタクロース駅へ行く途中の線路上の岩が吹っ飛ぶ(仲間がいないと発射できないぞ)。

12 サンタクロース駅

パラダイスエクスプレス(列車)に乗れるようになる。また、北へ回り込めば砂漠に出られるが、敵が強力なので、先に沿線の3つの町を訪ねる方がいい。

13 パラダイスエクスプレス沿線

この沿線では絶対に3人目の仲間をみつけてほしい。見つけたらいよいよ砂漠へ向かおう。

14 スノーマン

教会の女の子に帽子を渡すと、仲間になってもらえる。

ハロウィーン

幽霊屋敷には何か謎がありそう。ここの敵はかなり強い。

15 レインディア

駅にいる親切なおばさんから、必ず帽子を預かること。

16 砂漠

イースターめざして東へ。砂漠にはいろいろ不思議なことが待っている。

17 イースターとバレンタイン

砂漠の東にはこのふたつの町がひろがっている。ここでのイベントは?

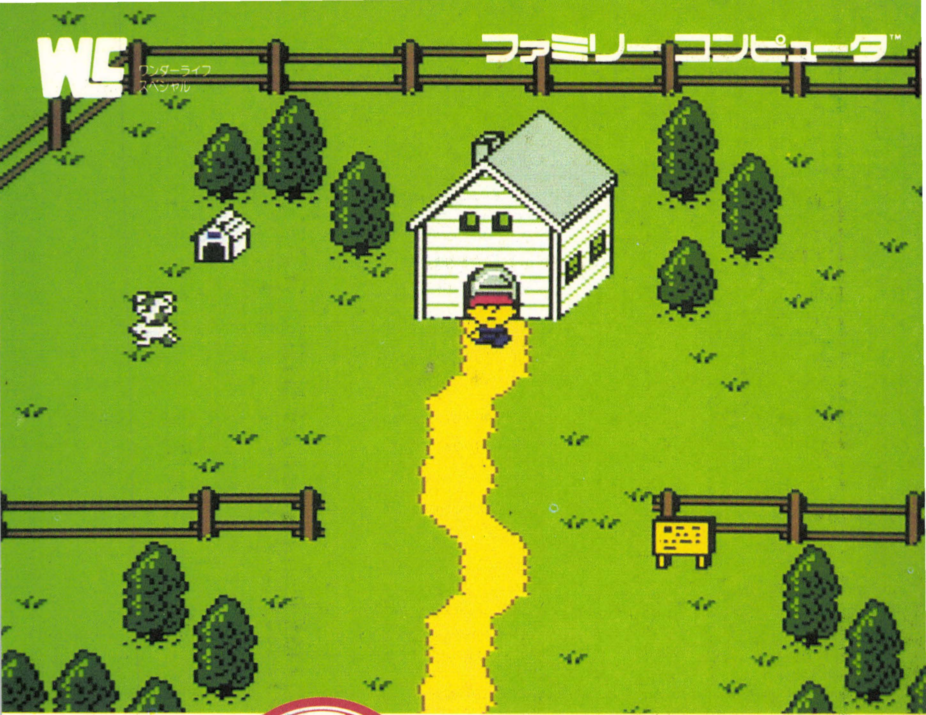


18 ?

状況によっては後戻りの可能性も? 最終目的地は果たしてどこなのか!?

ワンダーライフスペシャル

ファミリーコンピュータ™



MOTHER

マザー攻略ガイドブック



ぼくたち4人を待ち受けている運命は……？
このガイドブックを片手に、さあ、冒険の旅へ！

小学館

MOTHER 攻略ガイドブック

CONTENTS

「MOTHER」ゲーム・プレストーリー

1900年代のはじめのことです。

アメリカの田舎町に黒雲のような影が落ち、ひと組の夫婦が行方不明になりました。

夫の名はジョージ。妻の名はマリア。

人々は嘆き悲しみましたが、神に祈る以外にできることはありませんでした。

その願いが通じたのか、2年ほどしてひょっこりとジョージが家に戻ってきました。しかし、どこへ行っていたのか、何をしていたのかについては誰にも話そうとしませんでした。不思議な研究に没頭するジョージの姿を見て、いろんな噂が飛び交いました。

しかし、いつしか時が過ぎ、人々の口に噂がのぼることもなくなりました。ただ、人々が忘れていないのは、妻のマリアがとうとう帰って来なかったことです……。

そして1988年。

ぼくの家は奇妙な事件に襲われた。電気スタンドや人形がガタガタ動き回って、ぼくたちに襲いかかってきたんだ。

パパが遠くに住んでいる今、ママや妹たちを守るのは、男であるぼくのつとめ。言い忘れたけれど、実は、ぼくには動物たちと話ができる不思議な力があって、この事件はどこかでぼくの不思議な力とつながっているような気もするし……。

とにかく町まで出かけて、まわりの様子を見てこなくては。

1988年。マザーズデイの町はずれ。ぼくたちの冒険の物語は、ここから始まった。





MAIN CAST

MOTHER

主要登場人物
しゅようとうじょうじんぶつ

主人公ぼく(にんてん)



12歳の少年。平和なマザーズデイの町で暮らしていたんだけれど、とんでもないことに巻き込まれてしまった。
超能力を持っている。

おともだち(ロイド)



機械工作の名人。ふだんは気の弱い少年だけど、メカを扱わせたらすごい才能を発揮する。
彼にしか使えない武器もいっぱいあるぞ。

もうひとりのおともだち(テディ)



見た目は不良っぽくて、ちょっと怖そうだけど、仲間になってしまえば、これほど心強い友達も少ないんじゃないかな。強力な助っ人ってイメージかな。

女の子(アナ)



ぼくなんかとは比べものにならないほど、大きな超能力を持っている女の子。遠くからぼくを呼んでいるような気がするんだけど……。

ぼくの仲間

この世界のどこかに、ぼくと一緒に戦ってくれる仲間が3人いる。メカが得意な子もいれば、PSIを使える子もいる。早く仲間を増やして、不思議な出来事の原因を突き止めなければ……。

仲間には好きな名前をつけることができる



ゲーム開始時に、仲間たちの名前と主人公の好物の入力ができるぞ。



入力が終わったらゲームスタート。



MOTHERの世界には多くの人々が登場する。中には、臆病な人、ズルイ人なんていうのもいるけれど、勇敢な人もいっぱい。ここでは、仲間とぼくらを助けてくれる人たちを紹介しておくぞ。

ぼくらを助けてくれる人達

ぼくの家族をはじめ、いろんな人たちがぼくらを助けてくれる。ここで紹介している人以外にもたくさんいるぞ。

※仲間につけることのできない名前もあるぞ。それは、クイーンマリーなど他の登場人物の名前と重なるもの。覚えておこう。



ママ

戦いに疲れて家に帰って来るぼくらを、好物を作って暖かく迎えてくれる。



パパ

遠くに住んでいて、電話でのみ、連絡できる。お金を振り込んでくれたり、セーブしてくれるぞ。



ミミー

双子の妹。最初にオレンジジュースを何本もくれる。けっこうありがたいんだ、コレが。



ミニー

双子のもうひとりの妹。持ち切れなくなったグッズを預かってくれる。



ピッピ

墓場に迷い込んじゃったらしい。早く助けてあげなくちゃ。何かいいものをくれるはず。



犬

ぼくの家で飼っている。話しかけると、ある重要なヒントをくれるぞ。



クイーンマリー

不思議の国、マジカントの女王。彼女が唄を思い出すのはいつの日か？



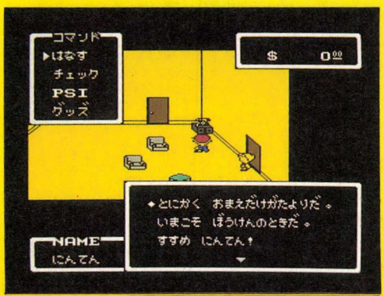
フライングマン

マジカントに住んでいる戦士。ぼくのために自らを犠牲にして戦ってくれる。



MOTHERの基

基礎知識 MISSION 1 ゲームの最終目的は何か？



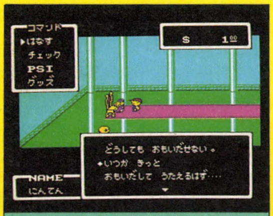
事件を背後で操るモノは何？

敵のほとんどは何者かに操られているらしい。80年前の、ひいおじいさん夫婦の事件に関係があるようなのだが、そうなると敵は宇宙人!?

MOTHERでは、原因不明の事件が物語の発端となっていることもあって、最初のうちは、「最終目的が何なのか？」「最後の敵は何者なのか？」といったゲームの終着点が非常にわかりにくい。

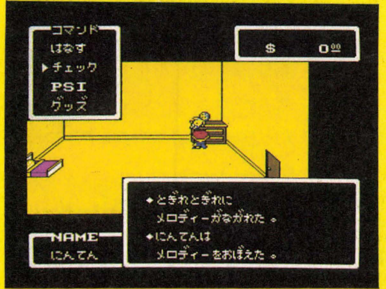
だが、ゲームを進めていくうちに次第に謎が明らかになり、それが、このゲームの物語性を高めている部分でもある。

前半は、とりあえず行動範囲を広げることに全力をそそごう。答えは後からついてくる。



▲ゲームの謎を握る、不思議の国マジカント。事件との関係は？

■大きなヒミツがメロディに隠されているようだ!!



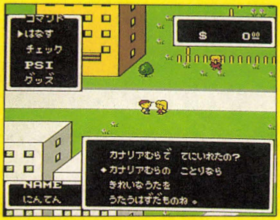


▲主人公のステータスウインドーを見ると、メロディの入る場所は全部で8つ。すべてを集めると、何が起こるのだろうか？

このゲームには「唄」に関するメッセージがかなり多く出てくる。主人公たちは、冒険の途中でメロディを覚え、それが最終的には非常に大きな意味を持ってくるのだが……。どんな意味を持つかは、それが明らかになった時のお楽しみ！

ゲームイベントとしてのメロディが持つ意味は、ゲーム中盤まではほとんどなく、メロディを集め忘れたとしても、先に進めないということはない。

あるポイント以降は、メロディが揃わないと新展開がなくなるが、その手前でメロディに関する重要ヒントがあるはずだ。



礎知識

ゲームを始める前に、MOTHERの世界観をしっかりつかんでおこう。RPGの場合、世界観をつかむことは、あらゆる攻略法の出発点となる。ある程度ゲームを知っている人も必ず読んでくれ。

基礎知識 ABILITY 2 成長する主人公たち。第2の武器はPSI！

主人公たちは、戦いの中で経験をつみ、パワーアップしていく。武器はバットやフライパンといった日用品とPSI（超能力）。

パワーアップのおおまかな図式は、右で紹介している通り。戦って経験値を獲得し、グッズで装備を上げるのがポイントだ。

また、このゲームはパーティプレイ方式（何人かの仲間と協力して戦う）なので、仲間が増えることでも、主人公たちの全体の能力は飛躍的にアップするぞ。



▲3人なら恐いものナシ!?

パワーアップの仕組み

バトル 敵を倒すと、経験値とお金を獲得することができる。たまにグッズも手に入る。

情報収集 町の人々に話してさまざまな情報を集める。

経験値獲得 経験値を一定値つむと仲間たちはレベルアップ。

お金の獲得

グッズ購入 グッズを買って装備を固める。

仲間とグッズ発見 情報を頼りに、仲間やグッズを見つけるのだ。

レベルアップ

パワーアップ

■仲間のステータスの見方と意味

ここでは、ステータス表示についてカンタンに説明しておく。特に重要なのは、HP、PP、オフェンス、ディフェンスの4つ。ステータス画面は、マップ上でBボタンを押すと登場する。

通常時の表示

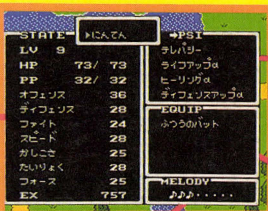


NAME ぼくやともだちの名前が出るところ

HP—ヒットポイントの残り
PP—サイパワーの残り
LV—そのときのレベル

EX——経験値
コンディションもここに出るよ

LV	そのときのレベル
HP	ヒットポイントの残り／最大値
PP	サイパワーの残り／最大値
オフェンス	そのときの攻撃力
ディフェンス	そのときの防御力
ファイト	そのときの戦闘心
スピード	そのときのすばやさ
かしこさ	そのときのかしこさ
たいりょく	そのときの体力
フォース	そのときの理力
EX	そのときの経験値



PSI そのときに使えるPSIが出ている。Aボタンで改ページだ。

EQUIP（イクイップ） そのとき装備している武器と防具が出ている。

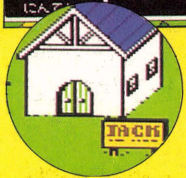
MELODY——集めたメロディ

基礎知識 FIELD 3 主な舞台はアメリカのいなか町



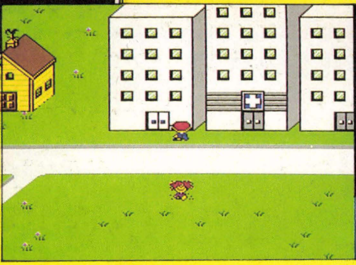
ゲームの主な舞台は、アメリカのいなか町。それにマジカントという名の不思議な町が加わり、全体を構成している。

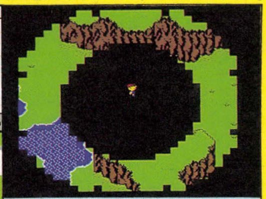
マップ上の特色は、すべての地形を右ななめ上から見た形で描いていることと、町と郊外に明確な境界がないこと。町はずれでは、敵が出ることも多いので、そのつもりで十分注意してプレイしてほしい。



▲ドアが丸い家には入ることができる。

ドアの形に注意!!





▲町はずれを歩いていると、いきなり敵が出現。ピ〜ンチ/

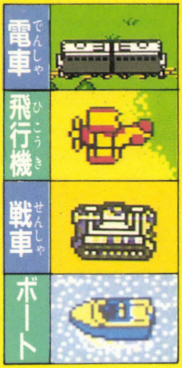
■マップ上の障害物と乗り物について——。



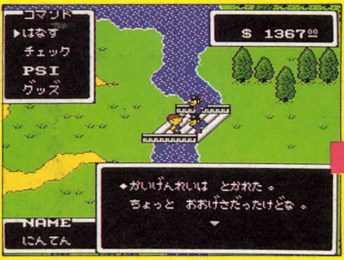
▲川や山など、けっこう複雑な地形が多いのも、このゲームの特徴のひとつ。

マップ上の障害物は、基本的には川、森、がけ、山といった大自然の地形の一部。これらは、言ってみればどうしようもない絶対的な障害物。右で紹介している乗り物を使えばなんとかなる場所もあるが、これらはある決まった場所に行かないと、乗ることはできない。

この他には、イベントがらみの障害物がいくつか用意されている。



■イベントクリア型の障害物もある!





イベントをクリアすると、行く手をはばんでいた障害物がなくなる場合もある。

地形以外の障害物は、だいたいこの種類だと思っていいぞ。

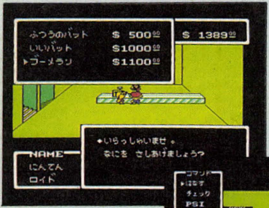
基礎知識 SHOP 4 ショッピングの中心はデパート!!

町にはいくつかのショップがあり、そこで、主人公たちはグッズを買ったり、体力を回復させたり、さまざまなパワーアップをすることができる。

ここで紹介している4種類のショップは、ショップの基本。ほとんどの町に揃っている。

ショップではないが、エリアによっては、駅、学校、教会、ライブハウスといった建物も登場する。

デパート



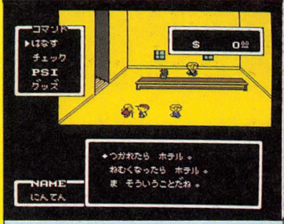
▲フロアーによって売り物の種類が違う。



▶1Fには電話とCDが置いてある。

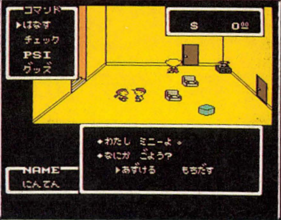
武器、回復アイテムなどさまざまなグッズを扱っている。ショッピングの中心地。1Fには、キャッシュディスペンサーと公衆電話、そして払い戻し所がある。町によって売っている物は違う。

ホテル



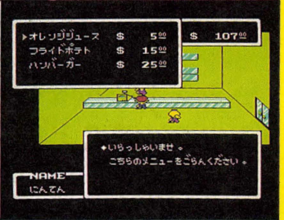
▲ここに泊まれば、HPとPPが全快。いわゆる旅の宿。

病院



▲病気になったり、意識不明になった時は、ここで治療してもらう。

ハンバーガーショップ



▲食べ物（回復アイテム）を売っている。チーズバーガーはない!?

基礎知識 SAVE 5 戦いの記録は、電話でセーブする！

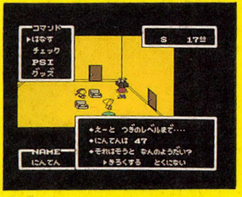


▲電話がない場所でも、ゲーム開始から2時間経つとパパから電話がかかる。

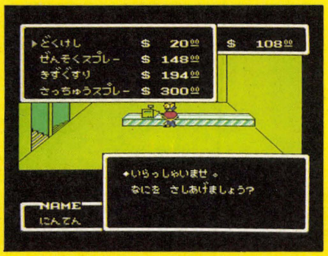
MOTHERはバッテリーバックアップ付き。パパに電話すると、戦いの記録をセーブすることができる。

カセット1本につき3種類のデータをセーブできるから、なるべく複数のデータをセーブしながらプレイしていくといいだろう。

また、仲間全員が意識不明になった時は、持ち金が半額になり、最後にセーブした場所に戻される。こまめにセーブした方がなにかと便利だぞ。



基礎知識 GOODS 6 入手方法は「買う」「敵を倒す」「見つける」の3つ

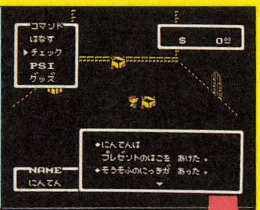


ゲーム中に登場するグッズ、いわゆるアイテムは、全部で82種類。これらは、「ショップで買う」「敵を倒して手に入れる」「プレゼント箱を開けて見つける」のいずれかの方法で手に入れることができる。

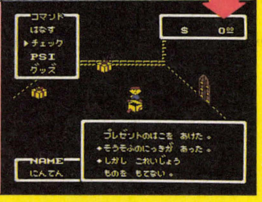
ショップにあるものは、基本的に、高価なもの程効用も大きいぞ。



いろんな場所にプレゼント箱が！



せっかくプレゼントを発見したのに……。

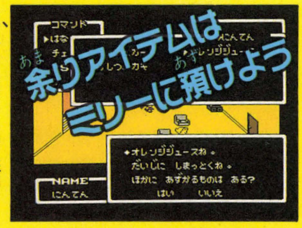


持てないなんて、とっても悲しいよね。

■1人、最高8個までしか持てないぞ

グッズは、ひとり8個までしか持つことができない（装備しているものは別扱い）。敵も強いし、回復アイテムをめいっぱい持ち歩きたい気持ちはわかるが、通常は1個分余裕を持たせておくことが大事。

満パイにしておくと、プレゼントを発見しても「これ以上持てない」なんてことになるし、敵がときおり落とすアイテムも拾えない。何事にも余裕が大切だ！

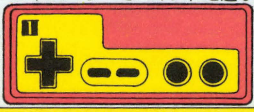


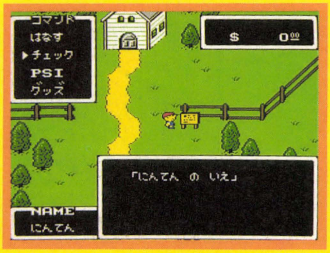
基礎知識 CONTROLL 8 コマンド選択方式でプレイ！

マップモードでは

マップモードとは、非戦闘時のモードのこと。これらのコマンドは、主に情報収集や謎解き、仲間の回復のために使用することになる。

コントローラーでコマンドを選ぶ。





はなす	にんてんの正面にいる人と話すためのコマンド。人がいないと「誰に向かって話しかけているのだ」と言われる。
チェック	にんてんの正面にあるモノを調べるためのコマンド。プレゼント箱を開ける時にも使う。看板も調べられるぞ。
PSI	これを使うと、マップモードで使用可能なPSIが表示される。その後で、PSIを選択して使う。
グッズ	持ち物を使ったり、食べたり、渡したりするためのコマンド。もったいないけど「捨てる」こともできる。

基礎知識 7 RECOVER 困った時の復活法はコレ！

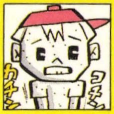
ここでは、主人公たちがトラブルに巻き込まれた時の復活法をカンタンに紹介しておく。なかには「意識不明」になった仲間を病院で診察してもらって「なおんないよ〜ぉ！」なんて言ってる人もいるみたいだから、そんなことのないように気をつけて。

トラブル1 仲間が意識不明になったら



病院へ行き、「意識不明」になった仲間に面会し、治療費を払えば復活する。スーパーヒーリングが使えれば、それでもOKだ。

トラブル2 仲間が石になったら



ヒーラーに会って「やわらかく」してもらうか、ヒーリングγを使って直すか。病院では治らないので、まちがえないように。

トラブル3 仲間がカゼをひいたら



病院で診察してもらうか、うがいぐすりを使うか。カゼをひいたままにしておくと、4歩移動するたびにHPが1減るぞ。

トラブル4 にんてんが発作を起こしたら



車の排気ガス攻撃を受けると、主人公はぜんそくの発作を起こす。すかさず、ぜんそくスプレーを使って発作を止めよう。

トラブル5 HP(体力)が下がったら



ライフアップ系のPSIや回復アイテムを使えば、一定値HPが回復する（種類によって回復値は違う）。また、ホテルに泊まるか、マイホームに戻ってママの手料理を食べるかすると、HPとPPは最大値まで回復する。

トラブル6 PP(精神力)が下がったら

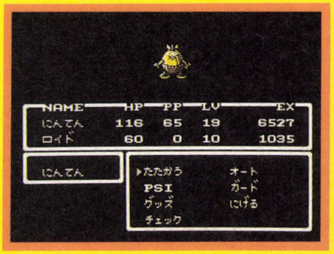


これは、にんてんとアナのふたりだけ。PPが下がった場合は、ヒーラーに「気を入れて」もらうかサイパワーストーンを使うか。アナのみサイマグネットで回復という手もある。もちろん、ホテルやママの手料理でも全快。

マップ上の移動を除いては、コントロール方法は、すべてコマンド選択式。基本コマンドは、マップモードでは4種類。バトルモードでは7種類。十字キーでコマンドを選び、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセル。

バトルモードでは

この7種類のコマンドの使い方ひとつで、戦闘がラクになったり、苦しくなったり。うまく使おうぜ。



たたかう	その時装備している武器で戦う場合のコマンド。戦闘の基本コマンドともいうべきもの。
PSI	PSIを使って敵を攻撃する時や、仲間を回復させる時に選択する。うまく使うと戦闘はかなりラクになる。
グッズ	装備している武器以外を使っての攻撃や、回復アイテムを使用するときなどに使う。
チェック	このコマンドを使うと、敵のオフェンスとディフェンスを調べることができる。初対面の敵には有効かも。
オート	コンピュータが勝手に戦ってくれる。ものぐさな人にはオススメだが、基本的には、自分で考えるように！
ガード	身を守るためのコマンド。ピンチに陥った時の一時しのぎに最適。一人の時には使ってもあまり意味はない。
にげる	戦闘から逃げだす時に使う。ただし、かならず逃げられるとはかぎらない。運を天にまかせるべし。

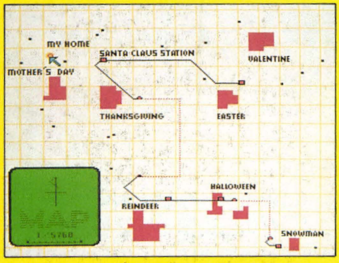
ゲームシステムから見た「MOTHER」

1 すべての人に話を聞く！

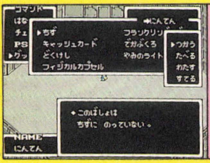
RPGの最大の攻略ポイントといえば、そう、これはもう「すべての人の話を聞く」ことに尽きる！
特にMOTHERの場合、今までのRPGと違って、会話がニュアンスに富んでいるため、より一層根性を入れて聞いておかないと、情報が整理しきれないことも出てくる。また、場面によっては、返事を求められることもある。よく考えて答えるように。



2 「ちず」で現在位置を確認しながら進め！



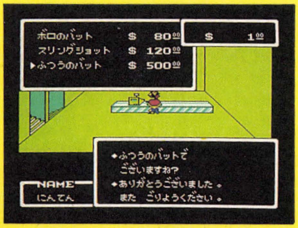
マイホームの地下室で手に入る地図は、主人公たちの現在位置を示してくれる超便利アイテム。しかも、親切なことに、この地図には町や建造物がほとんどすべて記されていて、その地点を目標に移動する、という使い方もできる。
新しい場所に行く時は必ず地図を持って行こう。

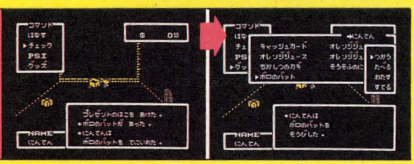


ただし、建物の中では使えない。

3 攻防アイテムは、ムリをしてでもいいものを買え！

バット、ブーメランといった武器（装備して使うもの）は、ちょっと無理をしてでもいいものを買っておくのが賢いプレイ方法。仲間のオフェンスは、装備によるところが大きいので、いい武器を手に入れれば、それだけで2～3段階のレベルアップ分の効果は確実にある。
これは防御アイテムに関しても同じ。不思議の国マジカントには、高価だが非常に効果の高い防御アイテムがあるので、最初に行った時に、すかさず買って装備しよう。
各時点で、最高のアイテムを装備していれば、敵との戦闘が非常にラクなものになるはずだ。

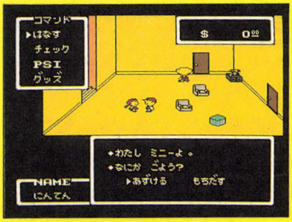




手に入れたらまず装備

8大攻略ポイント

4 アイテムを「いつ預けるか」も大切

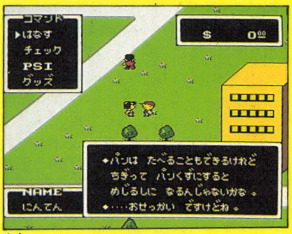


持てるグッズの数に制限がある以上、ムダなものはなるべく持たないようにするのも攻略テクニックのひとつ。

一度使って不要と思われるもの、PSIで補えるものはさっさとミニーに預けよう。



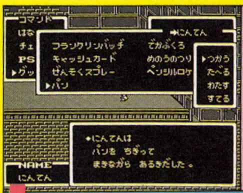
5 「パンくず」は逃げるためでなく攻撃用に使う！



パンくずは、ちぎった場所に瞬時にして戻れる、とても便利な移動アイテムだ。

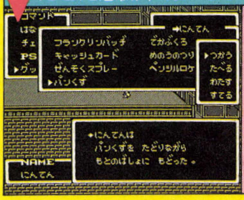
移動アイテムと聞くと、ピンチになった時に安全地帯まで逃げるもの、と思ってしまいがちだが（まあ、そんな使い方もできるけどね）、このゲームでは「攻める」ために使うのが正解。

例えば、工場の奥に侵入してピンチになった時。そこでパンをちぎっておく。そうすれば、たとえやられても、ゲーム再開後にパンくずを使うことで、やられた場所に即、復帰OK。体力満タンで冒険の続きができるぞ。



ピンチになったらパンを使っておこう。

たとえ意識不明になっても…

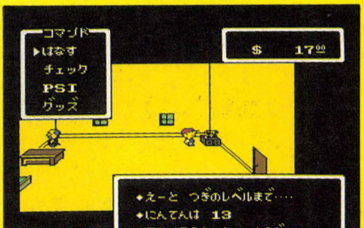


再開後パンくずを使えば元の場所にワープ。

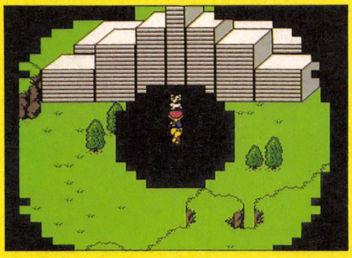
6 セーブはまめにやっておこう！

セーブ機能が付いているゲームでは、とにかくセーブをまめにやっておくのが原則。「MOTHER」では、仲間全員が意識不明か石になってしまうと、最後にセーブしたポイントから再スタートになるから、まめにしておいた方がいいのは明らか。

慎重な性格の人は、3つのセーブデータをまめに移してバックアップを取りながらプレイするといい。



7 バトルの基本は特徴を知ること

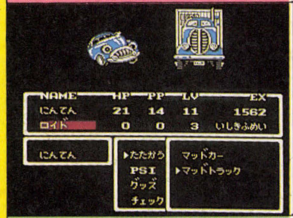


どんなゲームにでも言えることだが、戦闘の基本は、まず敵の特徴を知り、敵の弱点をつくような戦法をとることだ。

特徴については、76ページからの「敵キャラクター図鑑」を参考にしてもらうとして、あらゆる敵との戦いに共通して言える攻略法は、次の3点。

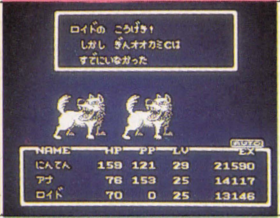
この3つを守りながら、よりカンペキな攻略法をあみだしていってくれ。

強い敵から倒す！



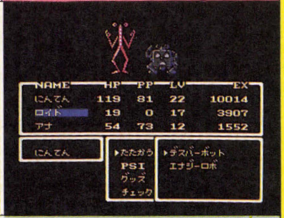
▲2種類以上の敵が出てきた時には、強い方から狙っていくように。

オートより、マニュアル！



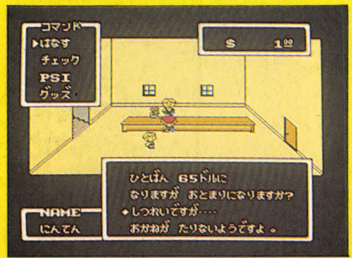
▲オートモードはけっこうオマヌケ。めんどうでも考えて戦おう。

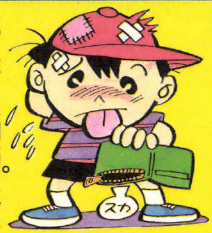
仲間と協力しあって！



▲強いものが攻撃、弱いものは回復、と役割分担をするのもいい。

8 お金は大切！ しっかり節約しよう！





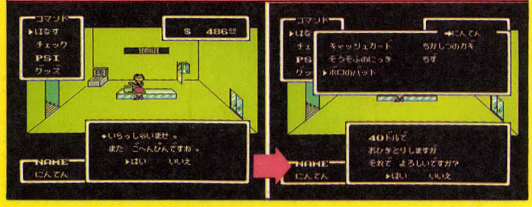
お金がないと、装備ひとつ満足に買えず、仲間がなかなか強くならない。

お金を貯めるには、敵を倒してガンガン稼ぐことも大切。

特にゲーム開始直後は、主人公たちも弱く、ビンボーをしがちな時期。こんな時はムダな回復アイテムはなるべく買わないように。また、いらなくなったグッズはデパートの払い戻し所で返品するなどして（引き取り値は買い値の半額)、お金を少しでも増やす努力をしよう。

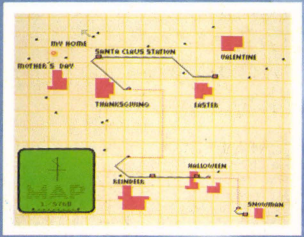
特別な理由のない時は、大金は持ち歩かないようにすること。

払い戻しシステムを利用しよう！



MOTHER

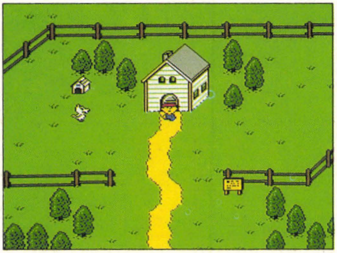
エリア別攻略ガイド



この攻略ガイドコーナーでは、重要なイベントをやり残すことのないよう、MOTHERの世界をエリア別に大紹介！

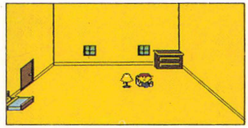
MY HOME ●マイホーム

突然のポルタ



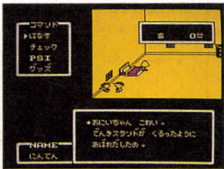
名前と好物の入力が終わったら、いよいよゲームスタート。スタート地点は、マザーズデイの町はずれにあるぼくの家。

ぼくが部屋から出ようとすると、電気スタンドが突然襲いかかってきて、冒険の幕が切って落とされる。

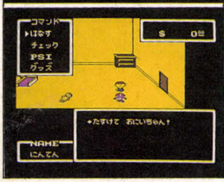


まず、この騒ぎを鎮めることがプレイヤーの役目だ。

●電気スタンドが、人形が暴れる!とにかく戦わなくては!!



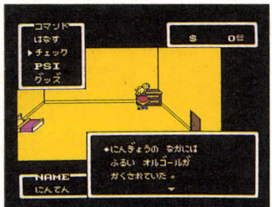
◀電気スタンドが暴れる。ラップ現象だ。



◀妹の部屋では人形が動き回っている！

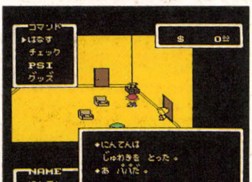
最初にやっつけなくてはならない敵は、2台の電気スタンドと人形。この時、にんてんは、まだ素手。攻撃力も守備力も非常に弱いが、ここはひたすら「たたかう」のみ。それ以外のコマンドを使わなければ、とりあえず3つとも倒せるはずだ。

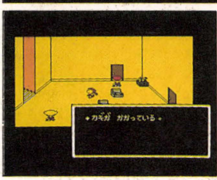
3つ倒し終わると、不思議な現象はひとまず収まり、人形をチェックすると、ひとつめのメロディを覚えられるぞ。



▲静かになった人形の中から、オルゴールのメロディが……。

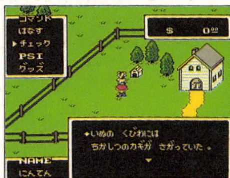
●パパからの電話。地下室を調べに行こう!



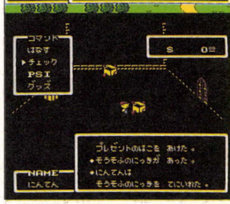


騒ぎを鎮めたら、1階に降りてママとお話し。すると、パパから電話がかかってきて、「ひいおじいさんがPSIの研究をしていたこと」と「地下室に何かヒントになるものがある」ことを教えてくれる。

地下室には、地図、ボロのバット、曽祖父の日記の3つのグッズがあるから、ひとつ残らず手に入れるように。バットは、その場ですぐに装備すること！



◀カギは犬をチェックすると手に入る。

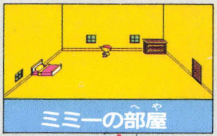


◀箱が3つ。ネズミが出るから油断するなよ。

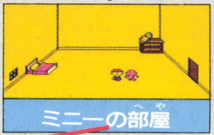
ーガイスト!妹たちを守らなくては!!

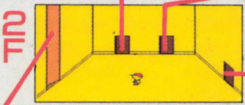
マイホーム・イベント図解

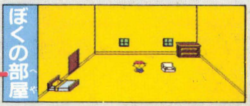
▼ミミーはオレンジジュースをくれるぞ。

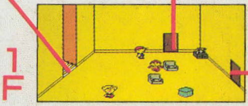


▼ここではメロディを必ず覚えておこう。

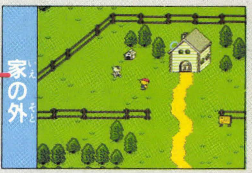




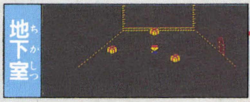




▲電話がかかってきた後、ママに話しかけると、いつでも好物を作ってくれるぞ。



▲犬がいる。ちょっと話しかけてみると……。



◀箱は3つ。まず画面の奥の箱を開け、バットを取ればひと安心だ。

地下室でアイテムを取れば、目的達成だ!

騒ぎを鎮めメロディを覚えたら、地下室に行くことが次の目標。カギのありかがわからなくて一瞬「アレッ!?」と思うけど、外にいる犬に話しかければもう大丈夫。

地下室にはねずみがいるから、念のため、ママの手料理を食べてから入るように。また、出かける前にも、もう一食!

やっぱり家族は強い味方!

ママ



いつでも手料理を作ってくれる。疲れたらいつでも家に戻ってこよう。

ミニー



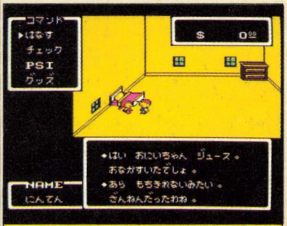
荷物(グッズ)を預かってくれる。持ちきれないものは預けよう。

ミミー



電話がかかってくる前なら、いくらでもオレンジジュースをくれるのだ。

チェックポイント メロディとアイテムの取り残しに注意!



▲ここで7本もらえるから、すぐにミニーに預ける。あとで出かける前に返してもらえばムダがない。

マイホームでは、メロディと3つのアイテムを手に入れれば、基本的にはOK!

もし少しでもプレイを有利に進めたければ、左の写真のように、ミニーを利用し、オレンジジュースを数多く手に入れよう。

曽祖父の日記は、今すぐには必要ないから、ミニーに預けて出かけよう。

標準ステータス



グッズ



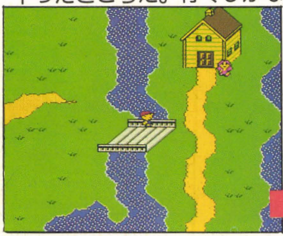
MY HOME AREA ●マイホームエリア

家を出たら、道に沿って東（画面上で言えば右）へ行こう。

しばらく歩くと川があり、一軒の家が建っているはず。ここは、ピッピちゃんの家。おかあさんに話しかけると……。下の写真のように、とっても「どうしましょ！」という事態が起こっている。

マザーズデイは道に沿って、南に下ったところだ。行くしかないっ！

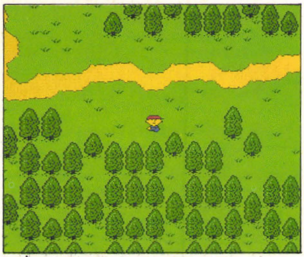








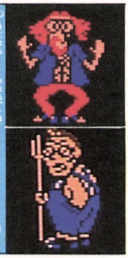
●まず,このあたりで経験値をかせぐ!!



ふつうはすぐにマザーズデイに向かうのだけれど、このへんで敵と戦って、経験値とお金をある程度稼いでもいい。にんてんは、まだ弱い上に、お金も持っていない。町に行ってもホテル代にもことかく有様なのだ。

ここならすぐに家にも戻れるし、レベル3までガマンしてはどうかな？

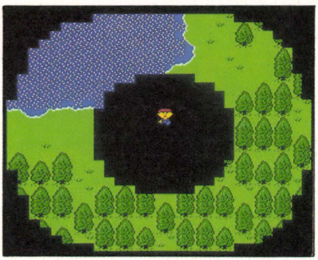
通常の強敵はこの2人



注 池のまわりはアブないぞ!!



ピッピの家の東にある池には、まだ近づかないこと。出現する敵も強いし、家から遠くなる分、当然のことながら戻りにくくなってしまう。まあ、お金さえ持っていなければ、別にやられても気にしない！　という人は行ってもいいけどね。



MOTHER

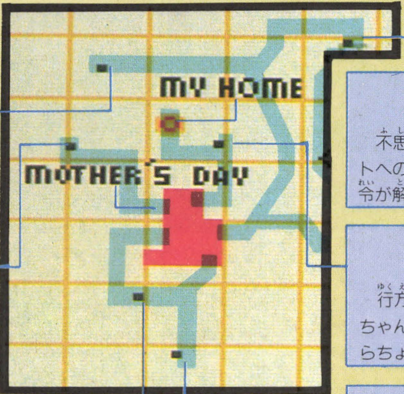
エリア別攻略ガイド2
MOTHER'S DAY

マザーズデイ周辺



家を出て、マザーズデイに来てみると、町は急に暴れだした動物たちのせいで大騒ぎ。戒厳令がひかれ、町の東にある2本の橋も封鎖されてしまっている。

ここでは町の騒ぎを鎮め、戒厳令を解くことが、ゲーム上、最も大きな目的となるぞ。



シュークリーム動物園

ここに動物たちを操っている張本人がいる。動物園内に入るにはカギが必要。

カナリア村

橋の封鎖には直接関係ないが、きれいな声で唄うカナリアがいるらしい。

ヒーラーの家

石になったり、PSIの数値が低くなったらここへ。ここには電話もあるぞ。

どうくつ

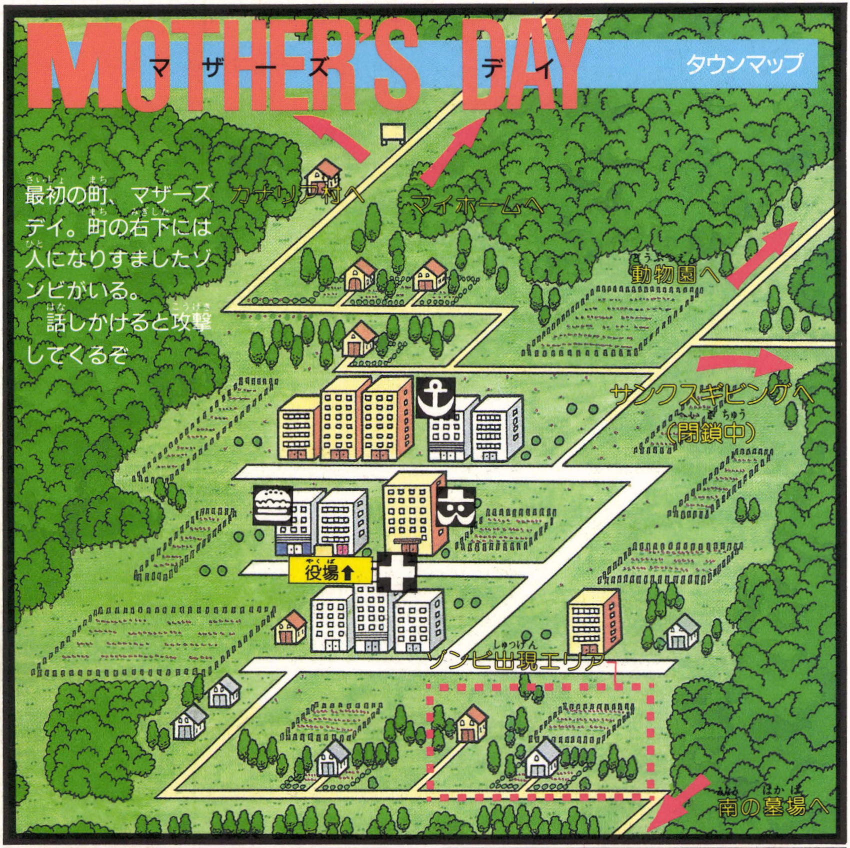
不思議な洞窟。マジカントへのワープゾーン。戒厳令が解けたらここに来よう。

ピッピの家

行方不明になったピッピちゃんの家。マイホームからちょっと東に行った場所。

南の墓場

ピッピが迷いこんでいる。町からず〜っと南に下がった地点。ゾンビがうようよ。



タウンデータ

デパート

1F	
受付（払い戻しカウンター）	
電話	$1
キャッシュディスペンサー	
2F	
どくけし	$20
ぜんそくスプレー	$148
きずぐすり	$194
さっちゅうスプレー	$300
3F	
ボロのバット	$80
スリングショット	$120
ふつうのバット	$500
4F	
オレンジジュース	$5
パン	$30
スポーツドリンク	$75
5F	
カナリアのヒナ	($85)

ホテル

宿泊費（一人当たり）	$39

病院

診察（カゼ）	$25
治療（意識不明の場合）	$125

ハンバーガーショップ

オレンジジュース	$5
フライドポテト	$15
ハンバーガー	$25

●どの順序で冒険するか？ それが問題だ!!





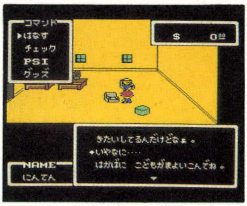


町に着いたら、まず、歩いている人はもちろん、建物の中（丸い形のドアには入ることができるからね）にいる人にも話を聞く。

で、すべて聞いてみると、ここで得られる、場所に関する情報は、左の写真の3か所。

迷っちゃう人も多いだろうが、順序としては、右で紹介しているルートに従うと、ムダがないだろう。

町長さんの言う通り!?



▲イヤ〜な性格だけど、言う通りにしないと物語は進まない。

標準的な順序はコレ

情報収集

町役場には必ず行くこと。町の南東にはゾンビが出るので注意しろ。

カナリア村

強敵があまりいない。デパートでヒナをもらってから行くといい。

墓場

ピッピを救出しに。実は、助けないと、ここから先に進めないのだ。

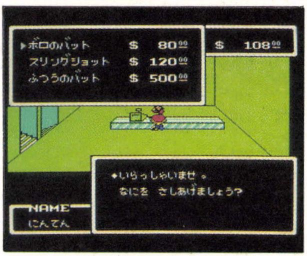
町役場

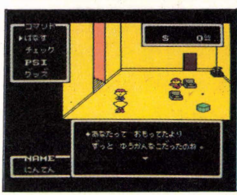
助けたら、ピッピの家ではなく町役場に連れてこなくてはいけない。

動物園

役場でカギをもらわないと、入れない。だから最後に来るのが理想。

●ここでは、ひたすら節約！マイホームのお世話になろう!!



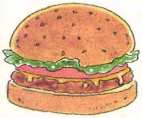


◀マイホームなら、タダで回復OK。

3か所を冒険している間に、主人公はかなり傷つくはず。で、その傷の回復場所だが、町の人は「疲れたらホテル……」と教えてくれるけど、お金がちょっともったいない。マイホームまで戻り、タダで回復してもらうようにしよう。

ここでは早くお金を貯め、ボロのバットを、スリングショット→ふつうのバットへと買い替えることが最優先だ！

回復はハンバーガーで



レベル3になってライフアップが使えるようになったら、回復アイテムも節約。ただし、ハンバーガーは買った方が身のためだ。

パンくずは使うな！



パンくずはたしかに便利だけど、ここでは、まだそんなゆとりはないはず。戦いながら移動して経験値とお金を稼ぐのだ！

CANARY VILLAGE

●カナリア村

マザーズデイの西にある村。村の中は木がいっぱいで、けっこう歩きにくいかもしれないぞ。



▲素敵な（？）おじさんがいる

キレイな歌を唄うカナリアを捜しに!

●おじさんに、カナリアのヒナを見せてみよう!!





▲ヒナは売場で「買うかい？」と聞かれて「はい」、「いいえ」と答えると実はタダでもらえるのだ。

「素敵なおじさんがいる」っていう情報もあったはずだから、とりあえず、オジサンに話しかけてみると……。実はこのおじさん、カナリアのヒナを見せないと、「いい天気だなあ」とトボケたことを言うばかりなのだ。

ちゃんとヒナを手に入れていれば、ローラという名のカナリアについてヒントをくれるはず。後はそのヒントに従うのみ。





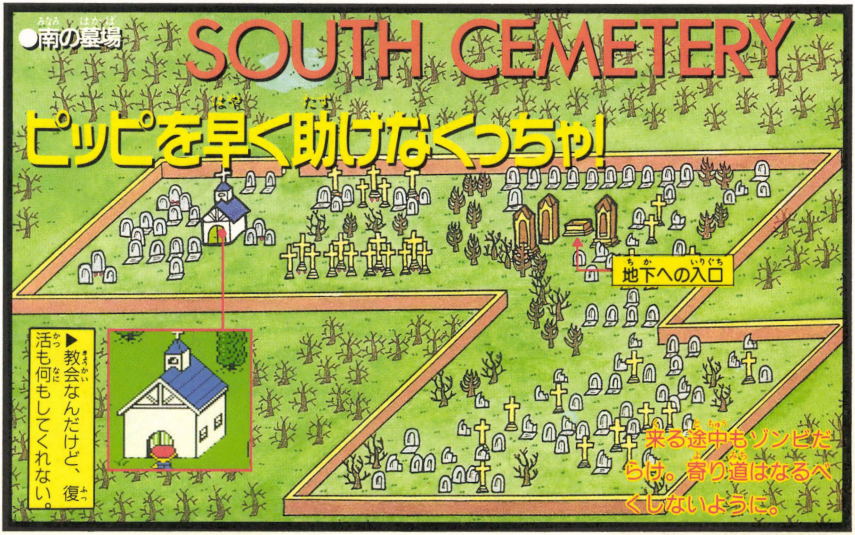
▲柱の後に回り込んでみると……。

バトルメモ　レベル5はほしいとこだ

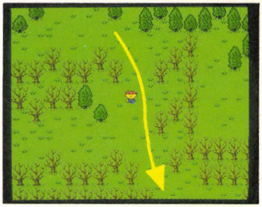
敵はあまり出ないとはいっても、レベル5で、スリングショットは欲しいところ…。レベルが低い場合は、「逃げる」を使って戦闘をなるべく避けながら、ここまでたどりつこう。

●南の墓場 SOUTH CEMETERY

ピッピを早く助けなくっちゃ!



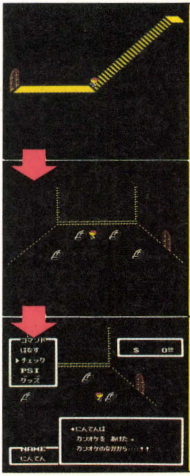
▶教会なんだけど、復活も何もしてくれない。



マザーズデイ南の橋を渡り、また、しばらく南に進むと、ようやく南の墓場に到着する。橋を越えると、とにかくゾンビだらけだから、全部戦っていては身が持たない。ピッピは地下室にいるぞ。

バトルメモ

レベル6で、ふつうのバットを装備していることは最低条件。ギャングゾンビとはなるべく戦わない方が得。帰り道も長いんだから。



ここから地下へ降りて行くと……。

地下室のドアが。さあ、中へ。

カンオケが4つ。チェックで開くぞ。

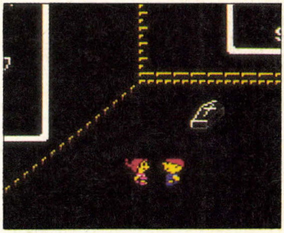
●ピッピはかよわい女の子、何か持たせて!

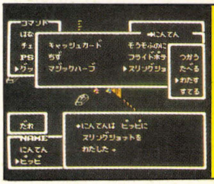
墓場に入ったら、下から回り込むようにして地下の入り口へ。

地下室の中には、カンオケが4つ。どれかにピッピが閉じ込められている（他の3つは敵）。

救出後、ピッピは一緒に戦ってくれるが、素手なのでとても弱いのだ。あらかじめ、いらなくなったスリングショットを用意して行き、彼女に持たせよう。

また、ピッピと会話をかわして、気に入られると、フランクリンバッヂがもらえるぞ。

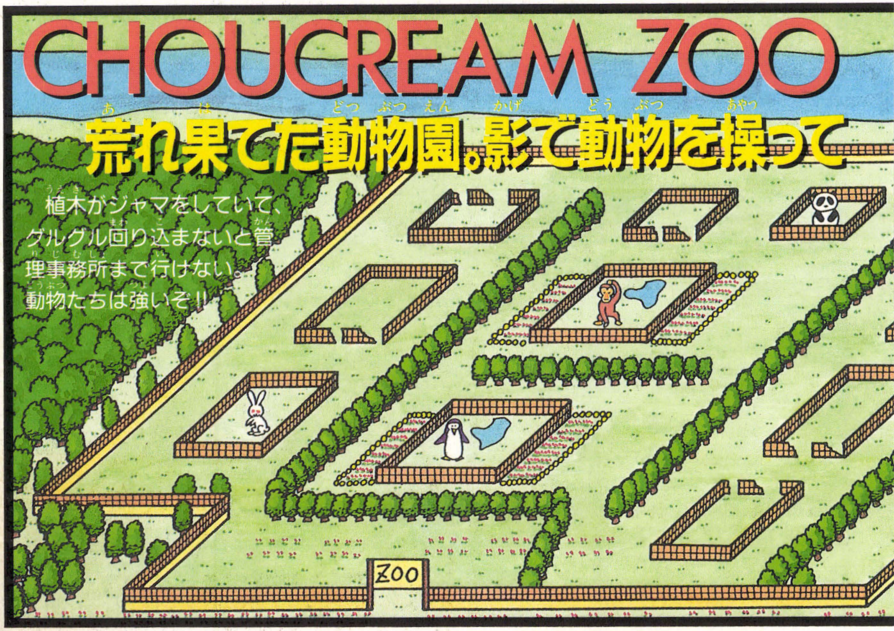




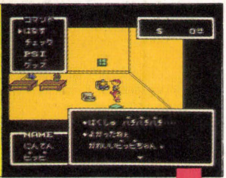
◀スリングショットを渡してあげよう。

CHOUCREAM ZOO

荒れ果てた動物園。影で動物を操って



植木がジャマをしていて、グルグル回り込まないと管理事務所まで行けない。動物たちは強いぞ!!



▶ピッピを町役場に連れていくと……。



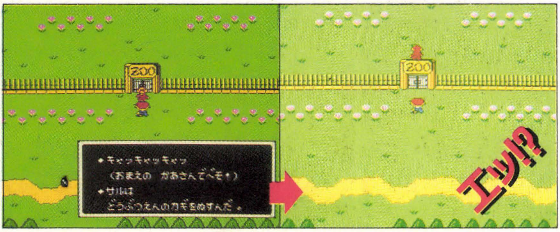
▶カギを渡され、今度は動物園へ。

●エッ!?世にも珍しい唄うサルだって…

荒れ果てた動物園。オリは壊れ、逃げ出した動物もいっぱい。で、その逃げ出した動物たちが、襲いかかってくるわけだが……。敵にばかり気を取られていてはダメ。

あるオリのカンバンをチェックすると、ここには、世にも珍しいサルがいたことがわかるのだ。もしかして、入り口にいたサルなのか? と疑問は広がるが、とりあえず管理事務所に入っていこう。



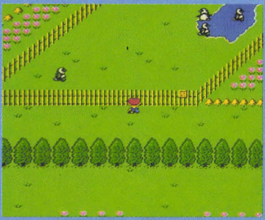


バトルメモ

レベル7で、ふつうのバットが標準装備。ハンバーガーを持ってないとキツイだろう。また、パンくずを一度動物園内に置きに来るという慎重策を取ってもいい。

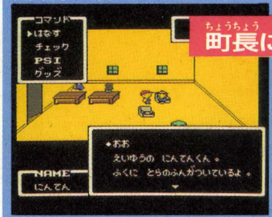


動物園に平和を取り戻すと…



謎の敵を倒すと、動物園に平和が戻り、これから先、園内にはもう敵は出てこない。

オリの中の動物たちもなんとなくのんびりしているような……。またまた手柄を立てた主人公が町に戻ると、次に紹介する出来事が待っているぞ。



町長にほめられる!?

町役場に戻っても、もう新たな頼まれ事はない。何だかバカにされているような気も…。

南の橋はまだ封鎖中



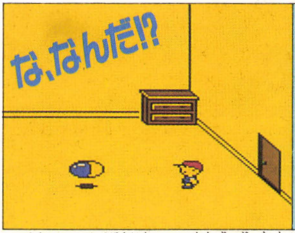
南の橋へ行ってみると、まだ封鎖中。北にある橋を渡って行くように言われるぞ。

北の橋は封鎖解除!!



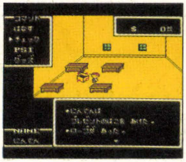
で、北の橋（動物園と逆の方向に進んで行くとある橋のことだ）に行ってみると、今までは冷たかった警官が、「ヨッ、人気者！」などと持ち上げてくれ、橋もちゃんと通してくれるようになるのだ！

●管理事務所で敵と対決!!

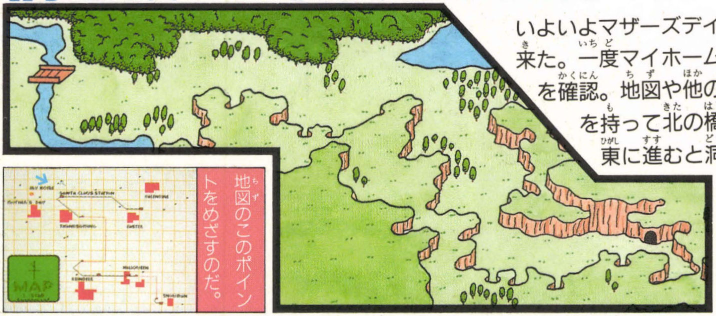


◀管理事務所の3階の部屋には、得体の知れないカプセルが。この中に謎の敵がいるぞ。

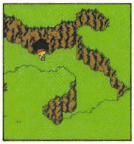
騒ぎの張本人は、管理事務所にいる。事務所には、きずぐすり、パンなど計4つのプレゼント箱があるから、しっかり取って、謎の敵との戦いに役立てよう（特にきずぐすり）。また、HP、PPともに残り少ない時は、パンをその場でちぎっておくといい。



橋を渡って、未知の世界へ――



いよいよマザーズデイを旅立つ時が来た。一度マイホームに戻り、装備を確認。地図や他の重要アイテムを持って北の橋へ。橋を越え、東に進むと洞窟があるぞ。

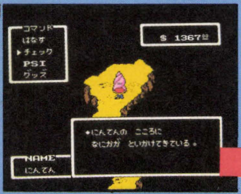


地図のこのポイントをめざすのだ。

洞窟には不思議な建造物があった!!



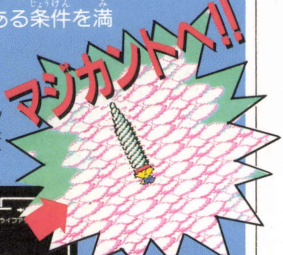
洞窟の奥に進んでいくと、不思議な形の建造物があり、主人公の心に何かを問いかけてくる。となれば、この状況でやることはひとつ。そう、テレパシー。この時、ある条件を満たしていれば、不思議の国、マジカントへワープできるぞ！



▲建造物の前に立つと、突然メッセージが現われる。

▼どこかで読んだことがある文章が……。





▲ワープできない人は、あるモノを忘れているからだぞ。

チェックポイント　アイテムは持ったか？お金はあるか？

マジカントへのワープについては、一度は失敗する人は多いだろうけど、謎がわからない人はいないだろう。

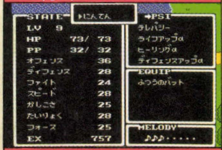
ここでのチェックポイントは、マジカント以降を有利に進めるためのもの。レベル他は、右の写真程度になっていれば十分。$1500以上のお金を持っていくといい。

まだ、フランクリンバッヂを持っていない人はピッピの家へ行こう。



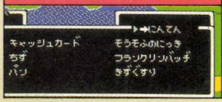
◀バッヂをもらえるまで、何度も話をしろ。

標準ステータス



◀最大HPがこのくらいないと、後が大変。

グッズ

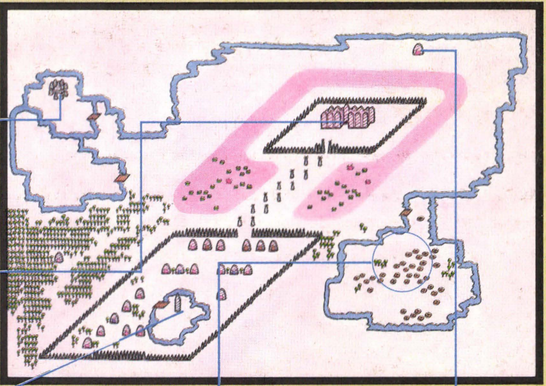


◀バッヂはとっても役立つぞ。

エリア別攻略ガイド3
MAGICANT
マジカント周辺



マジカントは異次元の世界。ゲームの謎を握るキーエリアだ。人々は善意にあふれ、ここでは治療や回復はすべて無料。それに貴重なアイテムを売っている。謎のメッセージも多く、プレイ中何度も来ることになるぞ。



クイーンマリーの泉
泉に触れると体力が全快。また、ここでテレパシーを使うと、お助けじいさんが現われる。

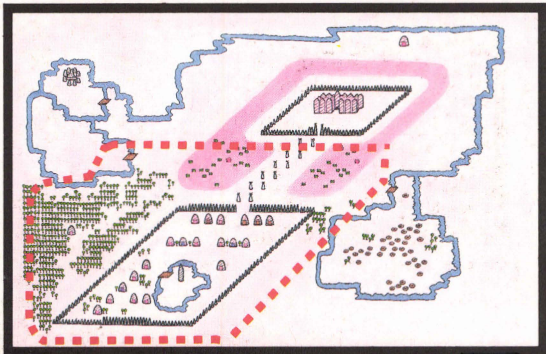
お城
クイーンマリーがいる。城内にはプレゼント箱がたくさん置かれている。

入口
マジカントの入り口。出口はどこか他の場所にあるようだが……。

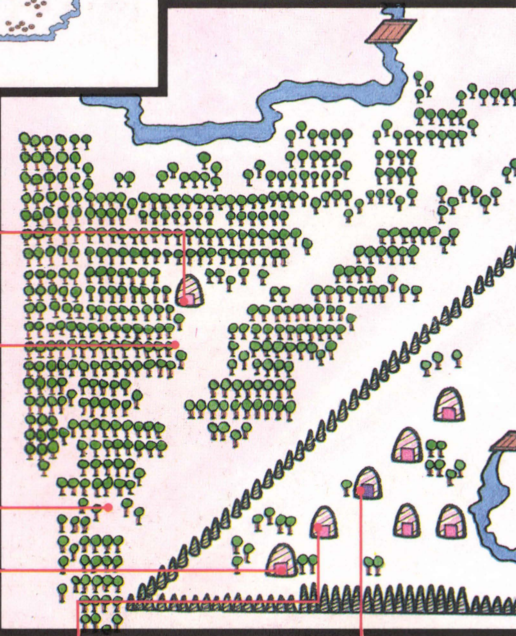
地下への入口
この井戸の中に入ると地下へ。地下には迷路と謎が待ち受けている。

フライングマンの家
戦士フライングマンの家。我が身を犠牲にして、共に戦ってくれる。彼らは５人兄弟。

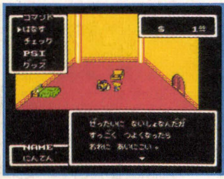
MAGICANT TOWN AREA



マジカント攻略の拠点がココ。お店もあれば、タダで泊めてくれる宿もある。重要ヒントをくれる人、ショップなどは下のマップの通り。ここではすべての人に話を聞き、マジカントのムードをつかむことが大切。



哲学する男



今はなんでもないけど、あとで超重要ヒントをくれる、はず。

地面をおよぐネコ



テレパシーを使うと手の中のモノがわかるぞ。

ゆびわをくれる女の子



こっちの返事によっては「友情の指輪」をくれる。

でかぶくろをくれる人



キャッシュカードと交換で、でかぶくろをくれる。カードは後で返してくれるから大丈夫だよ。

ものまね少年



この少年がパパの代わり。セーブをしてくれる。

不思議な荷物預り人

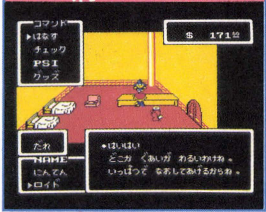


ミニーの代わり。ガンガン預けよう。

●マジカント
タウンエリア

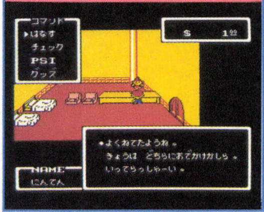
ここは、情報やグッズの宝庫だ!

病院



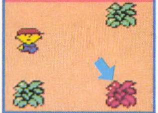
具合の悪いところを、一発で、しかもタダで治してくれる。

宿屋

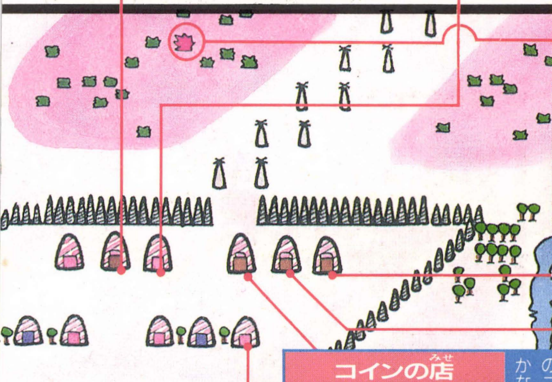


ここもタダ。HPもPPも好物を食べれば、すぐ全快!

あかいくさ

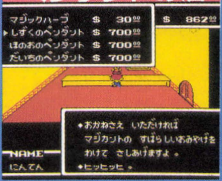


このくさを取って、泉に浸けるとマジックハーブになる。



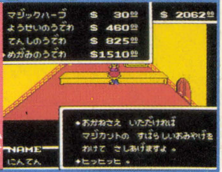
入口

ペンダントの店



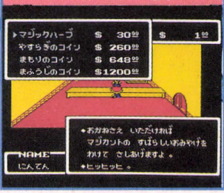
3種類のペンダントとマジックハーブを売っている。おすすめは、しずくのペンダント($700)。

うでわの店



3種類の腕輪とマジックハーブ。この「めがみのうでわ」を買うためにお金を持って来たのだ。

コインの店



3種類のコインとマジックハーブが売り物。まふうじのコイン($1200)はかなり守備力を上げる。

およぐネコ



ロイドを連れてくると、キャンディをくれるぞ。

オカリナをくれる男



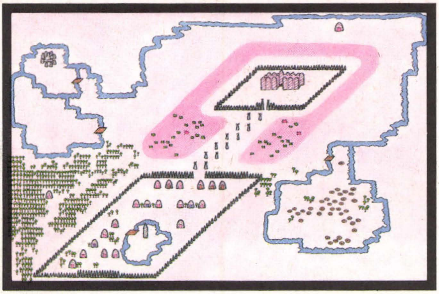
「きぼうのオカリナ」をくれる。ありがたく、もらうべし。

宿屋

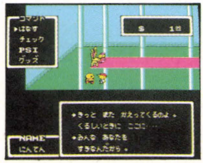


スプーンを直してあげると、タダで泊めてくれる。

QUEEN MARY'S CASTLE

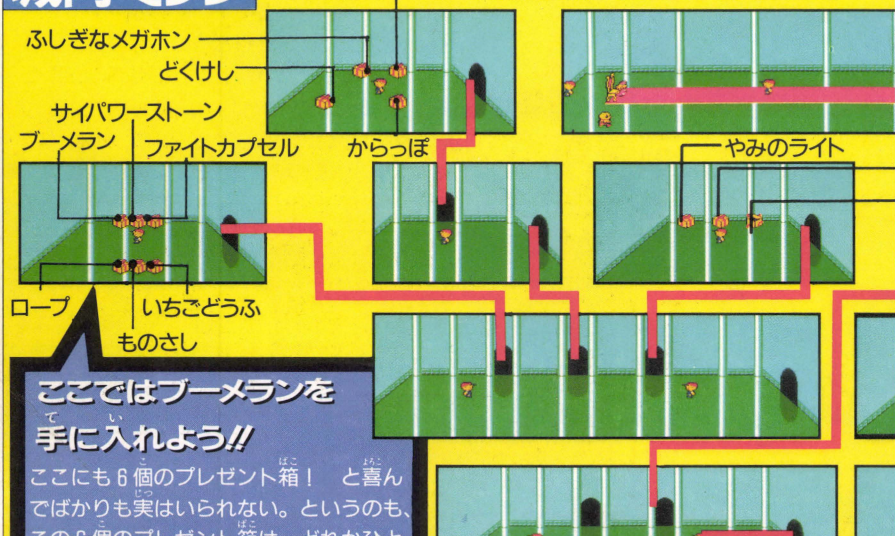


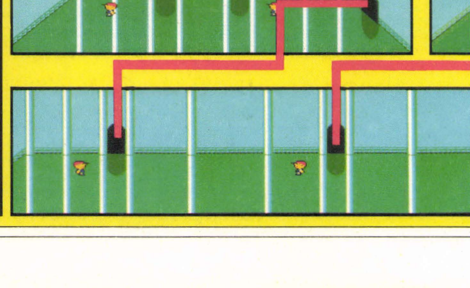
町での情報収集がひと通り終わったら、いよいよウワサのクイーンマリーがいるお城へと出かけてみよう。お城では、情報はもちろんのこと、グッズもいっぱい手に入る。行く時は、いらないグッズを不思議な荷物預かり人に預け、身軽なかっこうで行こう。



城内マップ

これが城内。グッズに気を取られないで、クイーンマリーや侍従たちの話もしっかり聞いておくようにね。





ここではブーメランを手に入れよう!!

ここにも6個のプレゼント箱！　と喜んではかりも実はいられない。というのも、この6個のプレゼント箱は、どれかひとつを開けた時点で、残りの箱もカラッポになってしまうのだ。ここではブーメランがいいと思うよ。



●クイーンマリーの城

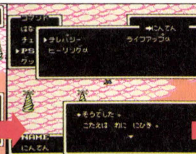
不思議の国の女王に会え!

●テレパシーを使って、門番を移動させる!!

城壁の門番は、ナゾナゾを出してくるぞ。このナゾナゾが解けないと、中に入れてくれないんだけど……。PSIを持っている主人公ならカンタン。テレパシーで当てちゃえばいいのだ。



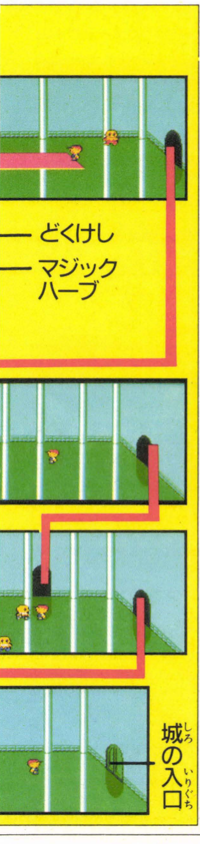
▲どっちが怪しい顔か怪しいもんだけど……。



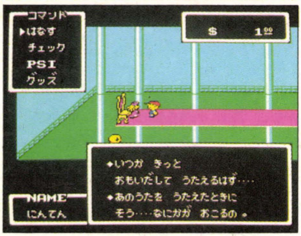
▲テレパシーでズバリ正解!



▲門番が道を開けてくれる。お城の中へ!



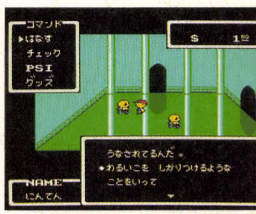
●クイーンマリーの悲しみとは何か?



城内の人々は、いろいろとクイーンマリーに関する話をしてくれる。これらの話は、ゲームの謎に関係のあるものばかりだから、よ〜く聞いておいてほしい。また、クイーンマリーの「困ったことがあったら……」というコトバの意味も、よく考えておいてくれよ。



◀どんな悲しい出来事があったのだろうか?

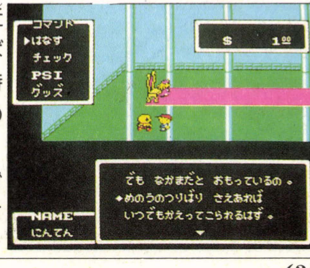


◀「悪い子をしかるように」って……、う〜む。

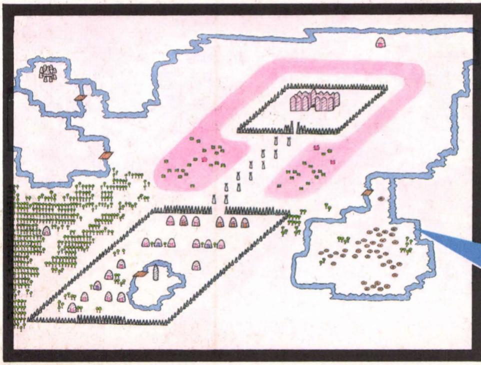
●めのうのつりばりを探せ!

あとひとつ、クイーンマリーの側近の話の中に出てきた「めのうのつりばり」とは何か? これを使うと、瞬時にマジカントにワープできるらしいのだが、一体どこにあるのか?

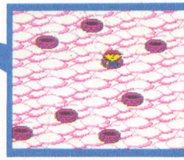
これさえあれば、困った時にいつでも戻ってこれるし。絶対に見つけ出さなくっちゃ!



MAGICANT UNDERGROUND



マジカントの東（?）に、穴がいっぱいの地域がある。「穴があったら入りたい……」という町の人のコトバが気になって行ってみると、やっぱりあった！　穴の下へドンドン下りて行くと、地下マジカントが広がっていた。

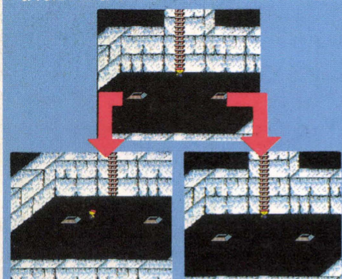


出口を探して地下探検へ。

ただし、敵もけっこう出るから気をつけてね。

●はしごを降りて行くと、最下層に迷路がある！

最初は枝分かれするはしご



グッズを全部とってから、正しいルートを通って最下層へ。

地下は迷路状の構成。最初は枝分かれタイプのはしご。そこで正解のルートをたどっていくと、最下層に着き、そこには、大きな迷路が広がっている。

地下は敵も多く、あまりウロウロしていると危険なのだが、ここでは、マッピングをしながら、迷路の隅々まで調べてみること。実は地下にも「アシガルソード」を始め、非常に価値のあるグッズがいっぱい（1回で持ちきれないぞ）置かれているのだ。

ここは、今後何回も来ることになる場所でもあるし、自力で調べよう。



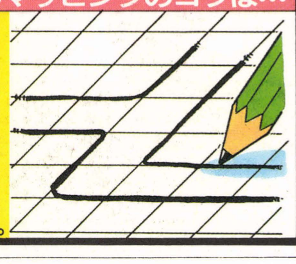
▲アイテムがいっぱい！



最下層には巨大な迷路が!!

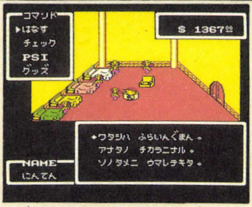
地下迷路でのマッピングのコツは…

右のイラストのように、45度に交わる線をあらかじめ引いておいて始めるとラク。道さえシッカリ描けば壁は描く必要なし。



情報と出口を求めて、地下迷路へ!

バトルメモ　地下は強敵ぞろい！フライングマンに期待!!

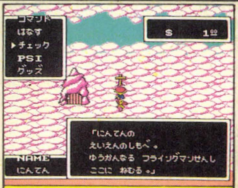


泣かせるセリフ。ホントいいヤツだ！　フライングマンは。

地下に行く前に、訪ねておきたいのが、戦士フライングマンの家。

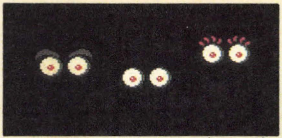
フライングマンは、攻撃力はそう高くないが、自分の身を犠牲にして、主人公を守ってくれる、ナミダものの味方キャラなのだ。

ただ、彼の協力があるにしてもレベル12＋ブーメランは必要だ。



▲死んじゃった時は、供養も兼ねてお墓をチェックしてね。

強敵1　ビュンビュントリオ

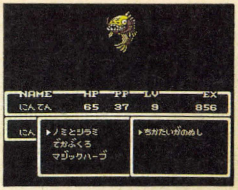


ディフェンスアップを使った方がいい。とにかく強い。

強敵2　地下大河の主

固定キャラ。写真の穴に近づくと出現する。サイコシールドがあればそれを使う。ない時はディフェンスアップとダウンを使って勝負だっ!!





地下マジカントの2大ミステリー!!

地下にはふたつの不思議がある。脱出するまでに、ひとつは解けると思うんだけど……。

オシャベリな「忘れられた男」

「地下大河の主」のすみかの近くに「忘れられた男」はいる。話しかけると……こっちの返事によって、しゃべる内容も変わるし、とっても不思議な男だぞ。

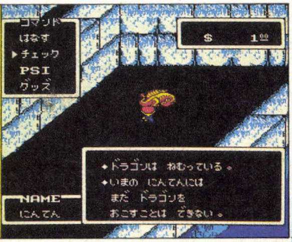
▶一度合ったら絶対忘れられないタイプの男だと思うけど。友情の指輪を持っていると…。



眠れる地底のドラゴン

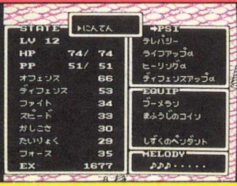
眠れるドラゴン。こいつをチェックしても「まだ倒せない」と冷たく言われてしまうだけ。いつになれば起きてくれるのか？　う〜む、ホント謎だ！

▶起きたら起きたで怖そうだけど……。でも、この先、ときどきチェックしに来なきゃ。



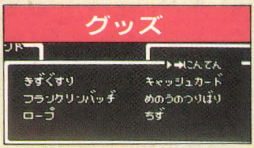
チェックポイント　脱出時には地図とキャッシュカードを持って！

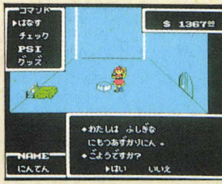
標準ステータス



▲装備とディフェンス値に注目してほしい。ね、すごいでしょ。

ふつうに戦っていれば、にんてんのステータスは12～14程度にはなるはず。手に入れたグッズは、とりあえず家に送っておく。脱出時の持ち物は下の写真のようなものでいいだろう。



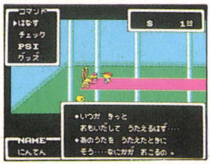


◀脱出時は地図とカードを必ず持ち出せ。

再び戻って来る日のためのマジカント総チェック!!

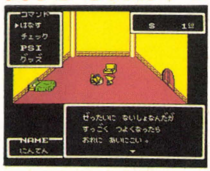
困った時だけでなく、謎を解くためにも、この先マジカントには何度も戻ってこなくてはいけない。右で紹介しているのは、ゲームの謎のカギを握る大きなチェックポイント。下はパワーアップ関係のチェックポイントだ。

●CHECK 1
クイーンマリーはいつ歌を思い出すか？



いつか思い出せるような気がする、と言うクイーンマリー。思い出した時、何かが起こるらしいが……。きっとメロディに関係があるはずだ。

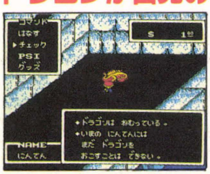
●CHECK 2
哲学する男はいつヒントをくれる？



彼が言う「強くなったら」とはいつのことなのか？

メモしておけ、と言うくらいだからよほど重要なヒントをくれるに違いないぞ！

●CHECK 3
ドラゴンが目覚めるのは…



現時点では「まだ倒せない」。こいつを倒せば、哲学する男の言うように、強くなったことになるだろうか。また、倒すと何が起こるのか？

新しい仲間を見つけたら必ず戻ってこよう！

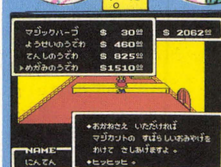
仲間が増えたら、必ずマジカントに連れてきて、グッズを買ってあげよう。仲間は最初とっても弱いんだから、ね。



◀ロイドにはキャンディー。



◀アナにリボンをくれる。



◀ショップでコインや指輪を買ってやる。

MOTHER

エリア別攻略ガイド4
THANKSGIVING
サンクスギビング周辺



マジカントを脱出すると、なぜかサンクスギビングの南に。
ここは、山に囲まれた、工場のある町。南北にあるふたつの工場が、ゲームの進行に大きく関わってくる。
町の学校にいる仲間を探しだし、サンタクロース駅までたどりつくのが、ここでの大目的だ。



ダンカン工場
巨大な工場。工場内のロケットを発射すると、線路上の岩が吹っ飛ぶ。運行許可証が必要。

サンクスギビング
この町の学校の屋上に仲間はいる。橋を渡って西に行くと、マザーズデイに。

スイートリトル工場
小さな工場。仲間に渡すためのキーアイテム、ペンシルロケットはここにある。

サンタクロース駅
ここに来れば列車に乗れるようになる。MOTHERの世界の大きな分岐点にあたる場所。

トンネル
この先にレインディア、ハロウィーン、スノーマンの3つの町がある。歩くことも可能。

どうくつ
マジカントからの出口。洞窟を出たら、とりあえず北へ向かい、町まで行こう。

タウンデータ

デパート

1F

受付（払い戻しカウンター）	
電話	$1
キャッシュディスペンサー	

2F

どくけし	$20
ぜんそくスプレー	$148
きずぐすり	$194
さっちゅうスプレー	$300

3F

ふつうのバット	$500
いいバット	$1000
ブーメラン	$1100

4F

オレンジジュース	$5
パン	$30
スポーツドリンク	$75

5F

ものさし	$22
テレホンカード	$50
ショックガン	$300
ロープ	$600

ハンバーガーショップ

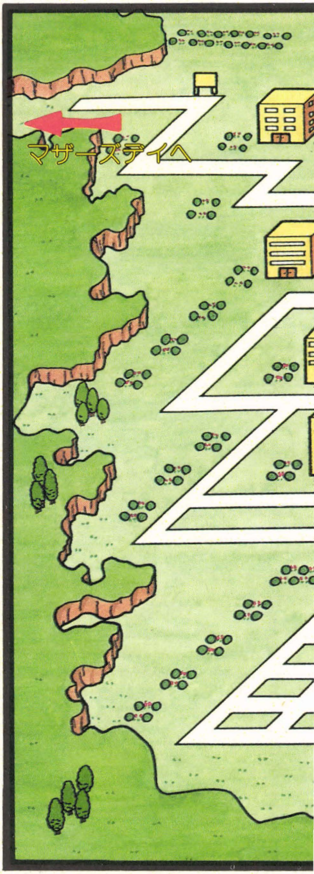
オレンジジュース	$5
フライドポテト	$15
ハンバーガー	$25

ホテル

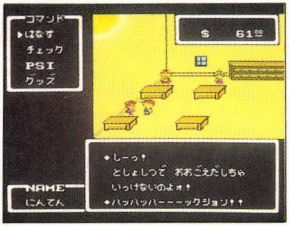
宿泊費（一人当たり）	$65

病院

診察（カゼ）	$?
治療（意識不明の場合）	$?



●カゼに注意!!



学校ではカゼが流行っている。カゼをひいている人と話すと、主人公にもカゼがうってしまって……。カゼにかかると4歩移動するたびに、HPが1ポイント下がってしまうのだ。カゼは病院に行くか、うがいぐすりを使うと治る。病院にはメッタヤタラといばっている、どこかで聞いたような名前の先生がいるぞ。

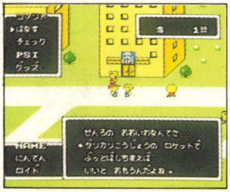
●マザーズデイへの道は、封鎖がとけたけど…



▲画面の上に見えるのが問題の岩。ダンカン工場は左上の方角にある。

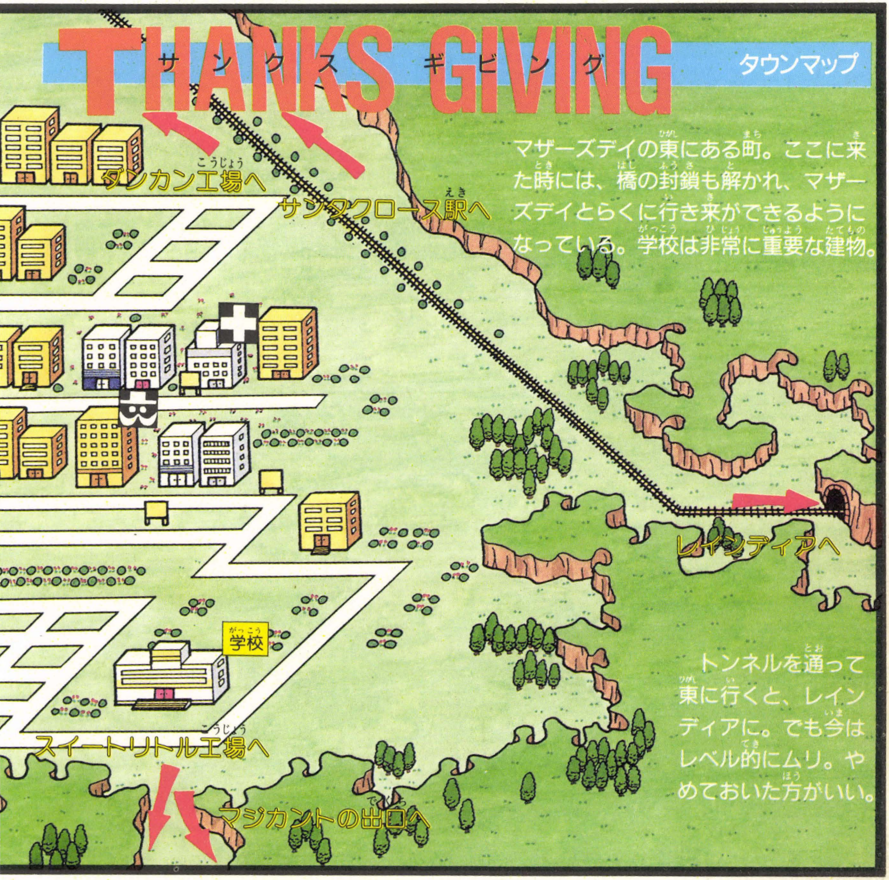
町についたら、まずは情報収集。町の人全員に話を聞こう。そうすると、マザーズデイへ通じている橋の封鎖が解除されたこと、線路をふさぐ大きな岩のことなどがわかるはず。

で、これらの話を総合すると、どう考えても、大岩を吹っ飛ばして、駅へ行けるようにするのが、正しい攻略ルートのようだ。



マジカントからグッズを持ち出し忘れた時は、一度家に取りに帰ろう。

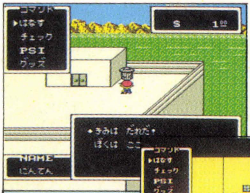
THANKS GIVING サンクスギビング タウンマップ



マザーズデイの東にある町。ここに来た時には、橋の封鎖も解かれ、マザーズデイとらくに行き来ができるようになっている。学校は非常に重要な建物。

トンネルを通って東に行くと、レインディアに。でも今はレベル的にムリ。やめておいた方がいい。

●ひと休みしたら学校へ!!



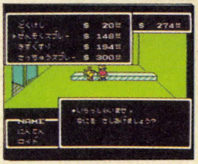


ひと通り話を聞いたら、学校へ。ここは生徒でいっぱい。その中には、ゲームの最初に名前を入力した仲間もいる。

いよいよ初めての仲間との出会い。生徒との会話もおもしろいぞ。

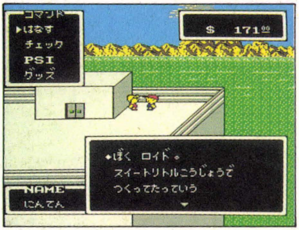
▶HPだけならば、保健室でも回復できる。

バトルメモ

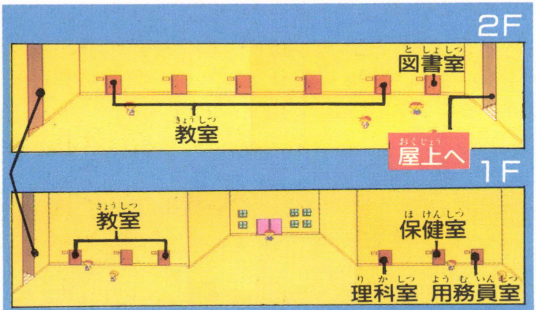


この周辺を冒険する時は、ぜんそくスプレーを持っていないと危険。車の排気ガスにやられると、にんてんはぜんそくの発作を起こしてしまい、アッという間に「意識不明」になっちゃう。最初にデパートで買い求めておこう。

●最初の仲間は学校の屋上にいる!



最初の仲間は、気が弱く、いじめられて屋上にかくれちゃっているらしい。学校の2階の廊下にいる生徒に話を聞いたら、下の手順で、その気の弱い男の子を仲間にしよう。



学校には12の部屋があり、教室ではいろんなおもしろい話が聞ける。保健室ではタダでHPの回復がOK。仲間が増える前に理科室に行くと……。

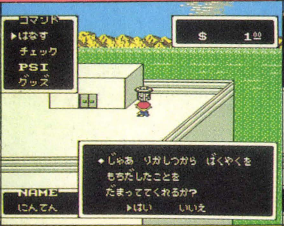
仲間にする手順はコレ!!

用務員のおじさんのきげんを取る



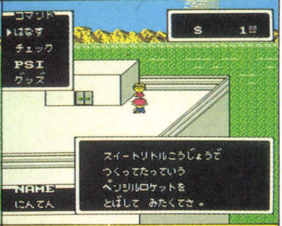
「ハイ」「イイエ」で用務員のごきげんをとる。成功すると屋上へ。

ゴミ箱の中をチェッ～ク!



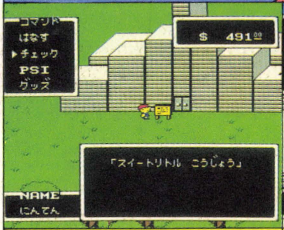
屋上のゴミ箱をチェック。そして、話しかけてみると……。

えっ、ペンシルロケットがほしい



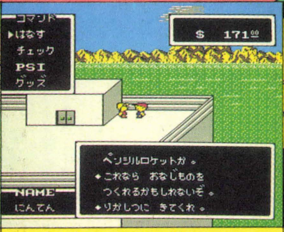
ヒミツを守ってあげることを約束。するとロイドが出てくる。

スイートリトル工場へ



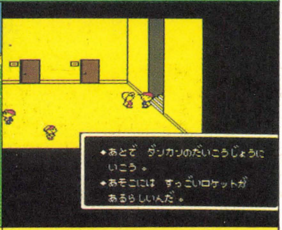
仲間がほしがるペンシルロケットを探しに、工場へ出発!

ペンシルロケットを渡すと



ペンシルロケットを渡すと、とっても喜んでくれるのだ。

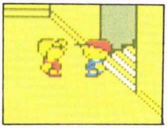
仲間になってくれるぞ

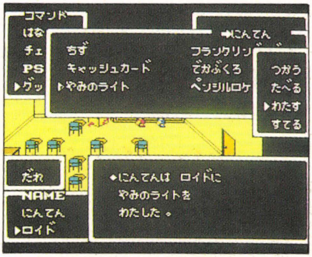


まず理科室によって、ちょっとした事件が起こった後で冒険開始だ。

●仲間が増えると、こ〜んなに便利!!

仲間が増え、ふたりパーティになったことで、戦力はもちろん、便利度もグ〜ンとアップする。バトル面では、行動回数が単純に2倍になるし、グッズにしても持てる数が2倍になる。精神的にも、なんとなく心強いしね。

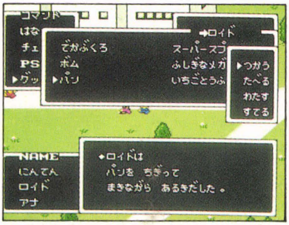




ただし、なにしろ新しい仲間は、この時点ではレベル1で、とっても弱い。

マジカントの防御アイテムをはじめ、ブーメランなどで装備を整えるべし。

パンくずによる移動



仲間がふたりになることで、パンくずによる移動も非常に応用範囲が広がってくる。

パンくずを2か所にまくことで、まずできるようになるのが往復移動。これは、グッズが多くなってマイホームとの往復がめんどうな時などに便利。中継地点を設けながらの移動も可能になるから、地上だけでなく、迷路上の場所を冒険する時の道標として使うのもいいだろう。ただし、誰のパンくずをどこに置いたのか、しっかり覚えておいてね。

パンくず移動の諸注意

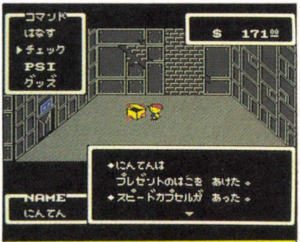
・パンと違って、パンくずは一人ひとつまで。ふたつは持てない。

・マジカントと日常の世界の間はパンくずでは行き来できない。

・パンくずが有効なのは、徒歩による移動のみ。乗り物に乗ると、パンくずは途切れてしまう。

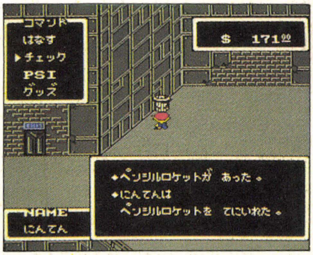


●スイートリトル工場では計15個のアイテムが手に入る!



マジックハーブ5、カプセル3、きずぐすり2、ロープ、ナイフ、どくけし、ボロのバット、ペンシルロケットでグッズは計15個。

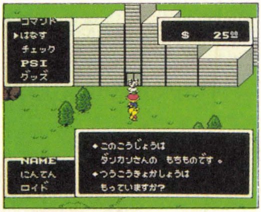
ここではスイート・リトル工場についてカンタンに紹介しておく。工場は地下1階、地上3階建て。構造は単純だから、迷うこともないだろう。敵もそう強くないから、レベル14あれば心配はないだろう。で、問題のペンシルロケットのある場所は、3階のゴミ箱の中。



とりあえず、上へ上へと進み手に入れよう。

あとのグッズは、どうせ一度では持ちきれない。ロイドと2人で取りに来よう。

●いざ、ダンカン工場へ!!

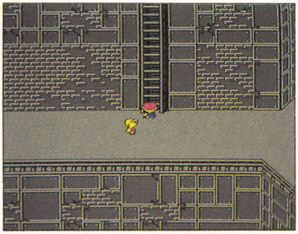


ふたりになったら、いよいよロケットを発射するためにダンカン工場へ。

この工場はスイートリトル工場とは比較にならないくらい大きく、内部も複雑。マッピングの必要があるだろう。

ロケットのありかのヒントは、最上階の左下。

部屋の配置と、プレゼント箱の位置をマップに描き込みながら進んで行くと、現在位置を見失わなくてすむぞ。

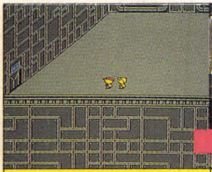


バトルメモ

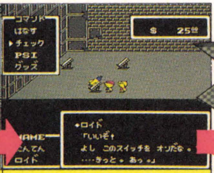
にんてん15、ロイド7程度は必要。ロイドについては、めがみのうでわ、ブーメランで装備。途中で手に入るボムを多用して戦うのがオススメ。

工場で手に入るアイテムは17個

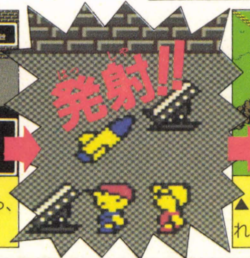
カプセル、ボム、きずぐすりなどおなじみのグッズにまじって、サイパワーストーンという超便利アイテムもある。ロケットを探しながら、これらをすべて集めよう。

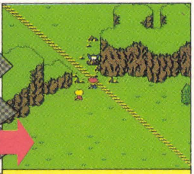


▲こんな感じの場所を、ずっ〜と左下へ進む。



▲ロケットを発見したら、すかさずチェ〜ック!





▲線路上の大岩が破壊されているぞ!

チェックポイント ロイドのレベルを7以上にしておこう!!

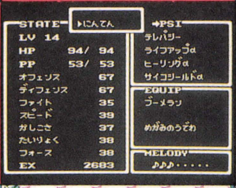
線路上の大岩を破壊したら、次はサンタクロース駅に行き、列車での冒険が始まる。

ここから先は、ますます敵が強くなるので、仲間、特にロイドを十分にパワーアップしておこう。めがみのうでわで不十分と感じたら、まふうじのコインも買うように。

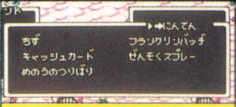
また、新しい場所に向かう時は、必ず、地図とキャッシュカードは持っておくこと。

標準的ステータス

にんてん

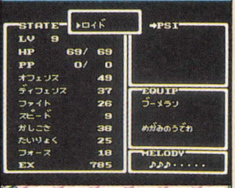


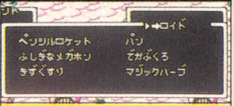
グッズ



▲まあ、こんなところか。けっこう育ったものだよね。

ロイド





▲ブーメランを装備すれば、攻撃力もまずまずか。

MOTHER

エリア別攻略ガイド5
PARADISE EXPRESS
パラダイスエクスプレス沿線



サンタクロース駅から列車に乗って、東南の3つの町へ。

列車に乗るとBGMも変わり、ちょっとした旅行気分。ロイドに次ぐ、新しい仲間を探しに、さっそく出かけよう。

サンタクロース駅の東に広がる砂漠は、この3つの町を冒険した後で行く方がラクだぞ。

仙人の家

レインディアの北西にある。うがいぐすりをくれる。

ヒーラーの家

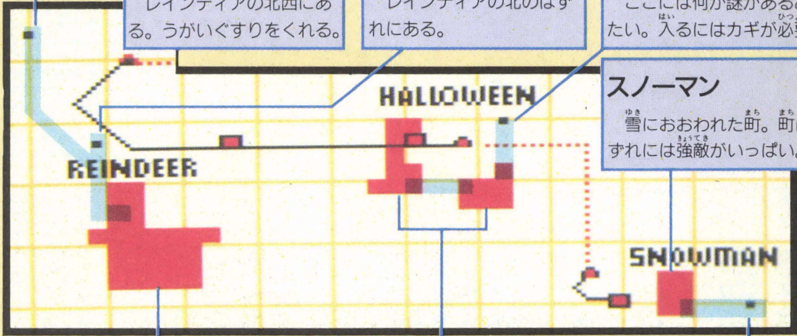
レインディアの北のはずれにある。

幽霊屋敷

ここには何か謎があるみたい。入るにはカギが必要。

スノーマン

雪におおわれた町。町はずれには強敵がいっぱい。



レインディア

平和な町。駅には親切なおばさんがいる。

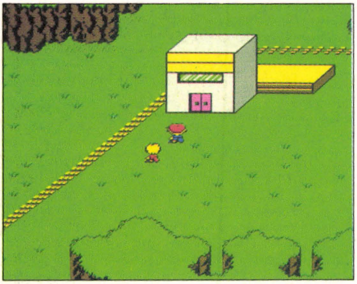
ハロウィーン

荒れ果てた町。ここでは買物も満足にできない。

教会

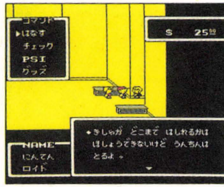
ここに仲間となる女の子がいる。早く会いに行こう。

SANTACLOUS STATION



サンクスギビングから線路に沿って北上すると、サンタクロース駅が見えてくる。

駅員は、「どこまで走れるか保証できない……」と頼りないことを言うけれど、大丈夫！　どの町にでもシッカリ走っていってくれる。爽快感バツグン！



◀運賃さえ払えば、ちゃんと走るぞ。

●どの町から行くと効率的か？

3つの町に行けるとなると、問題になるのが、その順番。マザーズデイ周辺でもそうだったけれど、順番をまちがってしまうと、イベントが前後してうまく行かなかったり、敵が強すぎてレベル的に冒険するのが大変だったり、いろいろ不都合なことが起こる。基本的には、右で紹介しているようなルートで行くのが一番だろう。

パラダイス・エクスプレス料金表

駅名	サンタクロース	レインディア	ハロウィーン	スノーマン
サンタクロース		$16	$25	$36
レインディア	$16		$9	$20
ハロウィーン	$25	$9		$11
スノーマン	$36	$20	$11	

とりあえず、女の子と仲間になっておく方が、なにかと有利。

レインディアとハロウィーンは3人でじっくり冒険していくようにしよう。

おすすめルート

サンタクロース駅

↓

レインディア

駅でおばさんから帽子を預かる。そしてスノーマンへ。

↓

スノーマン

スノーマン教会に行き、ここで女の子と仲間になる。

↓

レインディア・ハロウィーン

女の子を少し鍛えておいて、レインディアとハロウィーンへ。

注　パンくずによる移動は列車に乗った区間は無効!!

列車に乗る前に、パンくずに関する注意をひとつ。

パンくずによる移動は、列車をはさむと不可能。

違う町でパンくずをまき始めていても、いざ使うと、今いる町の駅に戻されるだけだ。



▲例えばサンタクロース駅でパンを使う。　▲そしてレインディアの町でパンくずを使う。　▲レインディアの駅に戻ってしまう。

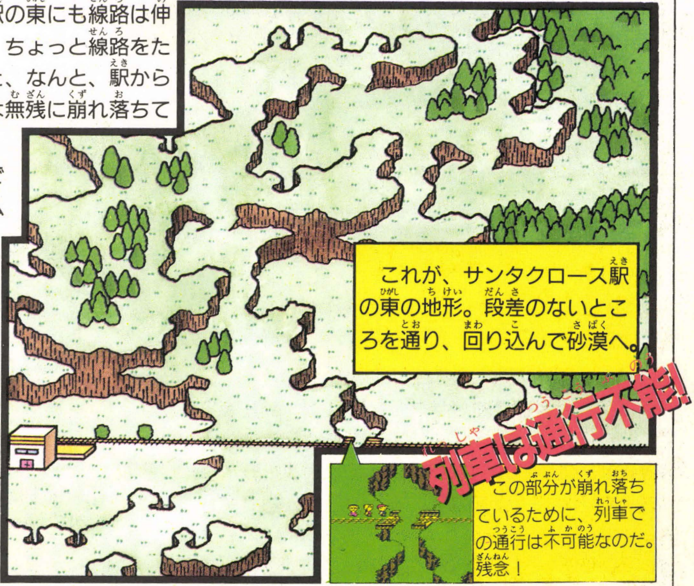
●サンタクロース駅　東に、南に、行動範囲は一気に広がる！

サンタクロース駅の東にも線路は伸びている。そこで、ちょっと線路をたどって行ってみると、なんと、駅からすぐの場所で線路は無残に崩れ落ちている。

そのため、列車で東に向かうことはムリなのだが、実は北から回り込めば、砂漠に出ることかできるのだ。



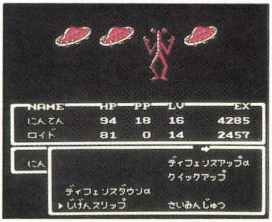
▲こうして歩いている間にも敵が出てきそう。危険地帯だぞ。



これが、サンタクロース駅の東の地形。段差のないところを通り、回り込んで砂漠へ。

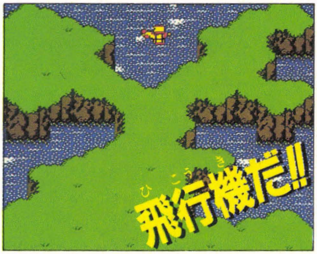
この部分が崩れ落ちているために、列車での通行は不可能なのだ。残念！

●次元スリップで東へ向かえ！



砂漠へ出た時の注意のひとつ。砂漠地帯は、とにかく強い敵が多い。これは、実際に戦ってみればわかるが、いままで会ったこともない敵や、パワーアップした敵が出現するぞ。

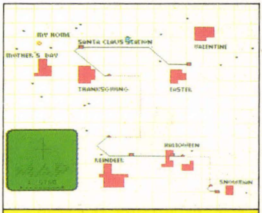
まあ、これは、本来なら列車に乗るところなのに、そこをあえて砂漠に出てきてしまったためだから、しょうがないこと。とは言うものの、どうしても先に行ってみたい人のために、アドバイスをしておくと。



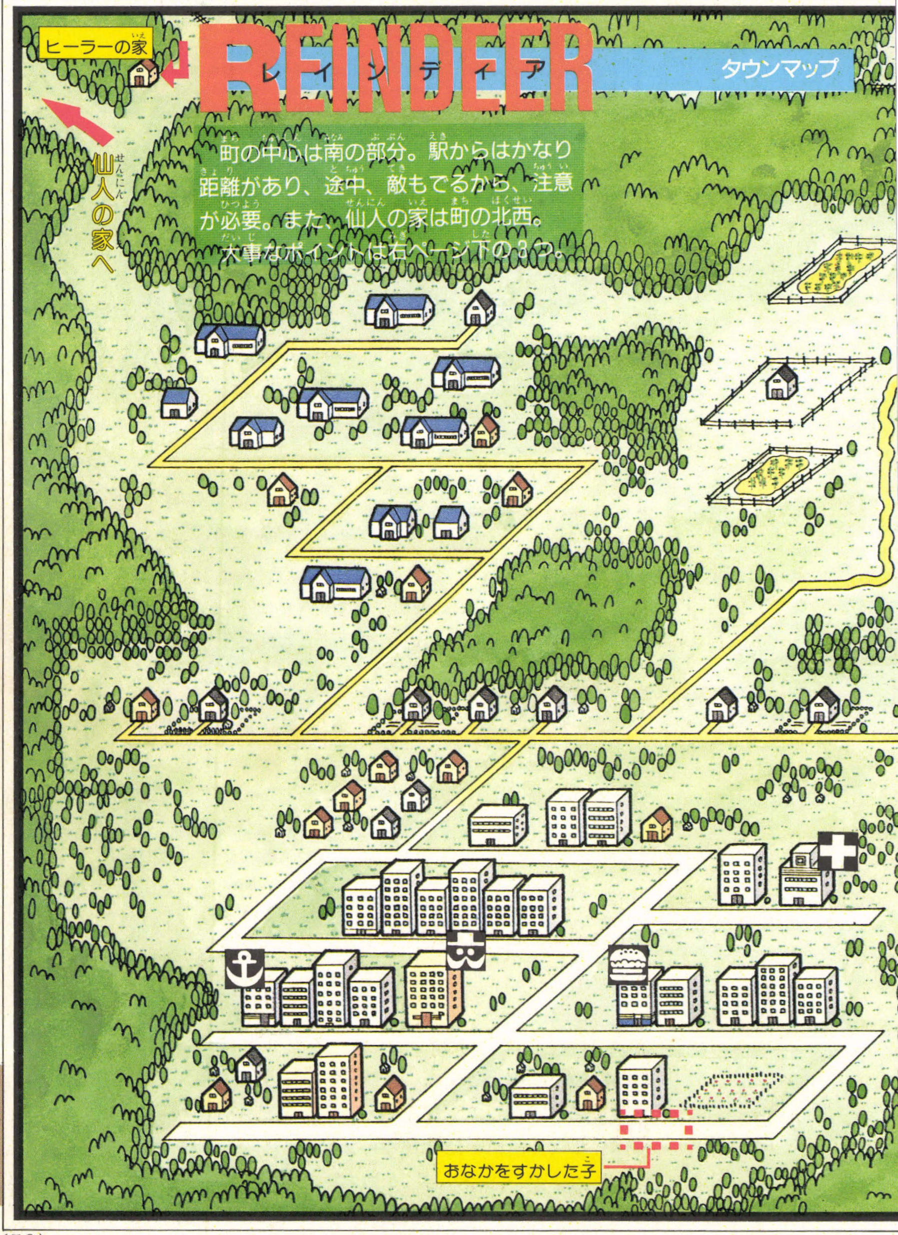
「敵とは戦わないこと！」

PSＩの次元スリップや、「クイックアップ→にげる」を使用するのが、最も遠くへ進める方法だ。

もし、イースターまでたどりつければ、それなりにいいことか待っているはず。



▲砂漠では地図上に出ているポイントを訪ねてみよう。



ヒーラーの家
REINDEER
レインディア
タウンマップ
町の中心は南の部分。駅からはかなり距離があり、途中、敵もでるから、注意が必要。また、仙人の家は町の北西。大事なポイントは右ページ下の3つ。
仙人の家へ
おなかをすかした子

平和な町、レインディアでは、ちょっとしたおせっかいが大切！



タウンデータ

デパート

1F

受付（払い戻しカウンター）	
電話	$1
キャッシュディスペンサー	

2F

どくけし	$20
ぜんそくスプレー	$148
きずぐすり	$194
さっちゅうスプレー	$300

3F

いいバット	$1000
ブーメラン	$1100

4F

オレンジジュース	$5
パン	$30
スポーツドリンク	$75
いちごどうふ	$975

ハンバーガーショップ

オレンジジュース	$5
フライドポテト	$15
ハンバーガー	$25

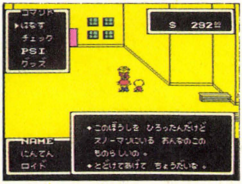
ホテル

宿泊費（一人当たり）	$100

病院

診察（カゼ）	$60
治療（意識不明）	$300

おばさんから帽子を預かろう！



まず、駅に降り立ったら、画面の左にいるおばさんに話しかけてみよう。

おばさんは「スノーマンの女の子に届けて」と帽子をくれるはず。

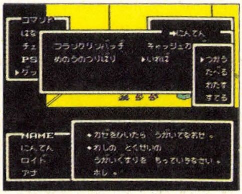
この帽子は、女の子と仲間になるためのキーアイテム。絶対断っちゃダメ。

ノミとシラミは、なかなかに強力！

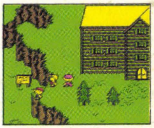


町の南にいる、おなかをすかした子にグッズをあげると、ノミとシラミと交換してくれる。ノミとシラミは、戦闘中に使用すると、敵の攻撃力と守備力をグ～ンと下げることができる。ジュースと交換すれば、安上がりだぞ。

山の上の仙人からうがい薬をもらえ！



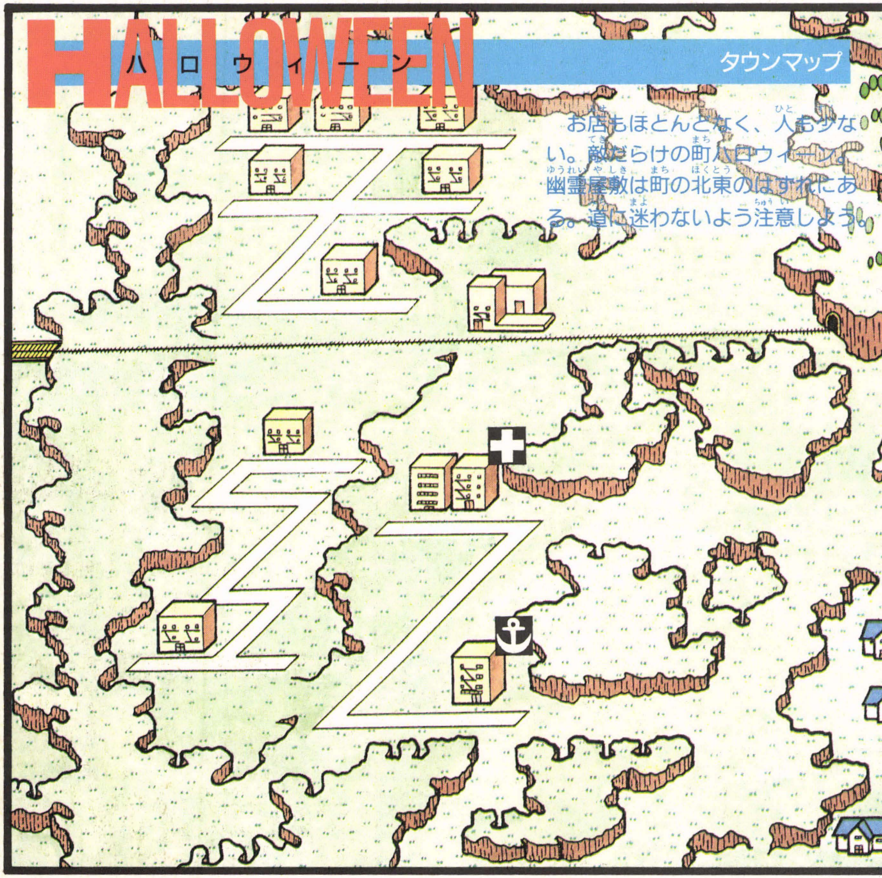
仙人の家の左下あたりに看板があるはず。ここをチェックすると落とし物があるから、それを拾って仙人の家へ。タダでうがいぐすりをいっぱいくれるはずだ。



HALLOWEEN ハロウィーン

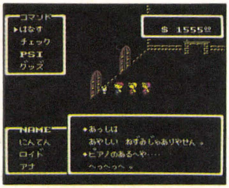
タウンマップ

お店もほとんどなく、人も少ない。敵だらけの町ハロウィーン。幽霊屋敷は町の北東のはずれにある。道に迷わないよう注意しよう。



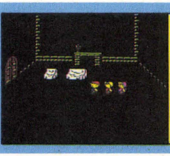
●幽霊屋敷は超難関ポイント!

幽霊屋敷は強敵だらけ。何か重要なイベントがあるのはまちがいなし！　というムードの場所だ。幽霊屋敷の内部は、とても部屋が多く、枝分かれするタイプの迷路になっている。おまけにへんな場所でつながっている、つまりループしている場所もある。

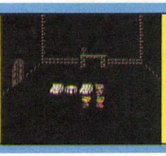


インテリアを目印にしてマッピング!!

マッピングの目印は、家具と暖炉とシャンデリア。プレゼント箱の中身もメモしておくとカンペキだろう。



◀暖炉とソファーのある部屋。



◀ここにはテーブルがある。

荒れ果てた町、ハロウィーン。謎の幽霊屋敷を探れ!!



タウンデータ

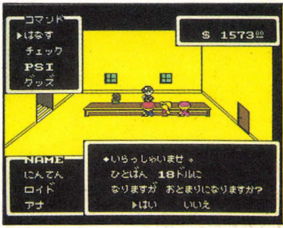
ホテル	
宿泊費（一人当たり）	$6

病院	
診察（カゼ）	$60
治療（意識不明）	$300

●不気味がいっぱい!! 敵も手強いぞ!!



ハロウィーンの西半分は、町とは名ばかりで、敵がうようよ出現するし、幽霊屋敷までの道のりも険しい。安心できるのは、東南の住宅地ぐらいなのだ。住宅地には、幽霊屋敷の持ち主(屋敷のカギをくれる)とゲームのアシスタントがいるぞ。

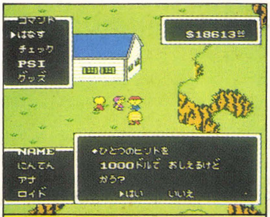


◀この町のとりえはホテルが安いくらいのもの!? でも主人の顔がなんか不気味。

●ゲームのアシスタントはトンデモない奴

このアシスタントくん、ヒントをくれると言うんだけれど、そのヒントの値段が、ひとつにつき、なんと$1000。おまけに、持ち合わせがなくて、一度でも「いいえ」と答えようものなら、あっと言うまにいなくなり、もう二度と現われなくなる。

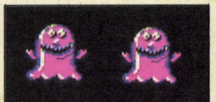
ヒントが欲しい人は、必ず$1000以上持ってコイツに話しかけよう。



▲ホラ、この調子だもの。まあ、ヒントはちゃんとくれるけどね。

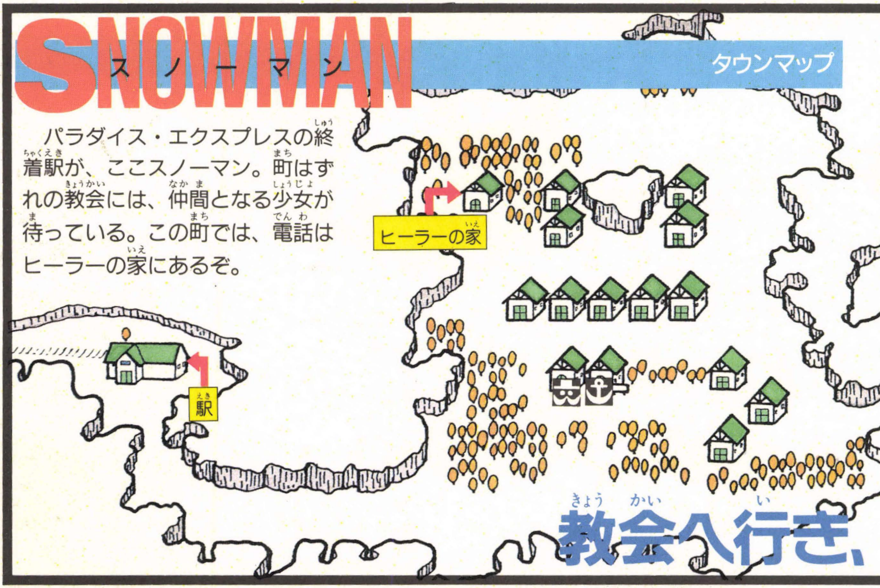
バトルメモ

幽霊屋敷に行くなら、にんてんのレベルで20以上は欲しい。アナをある程度鍛えた後で来るのがベスト。とにかく敵はメチャクチャに強いぞ!



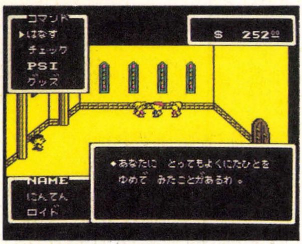
SNOWMAN スノーマン

パラダイス・エクスプレスの終着駅が、ここスノーマン。町はずれの教会には、仲間となる少女が待っている。この町では、電話はヒーラーの家にあるぞ。



教会へ行き、

●教会で不思議な力を持つ少女と出会う!!



この町での目的は、不思議な力を持つ少女を探しだし、仲間になること。

町の人に話を聞くと、「アナはカゼで学校を休んでいる」とか「アナちゃんの家は、お寺じゃなくて……」などとヒントがもらえる。

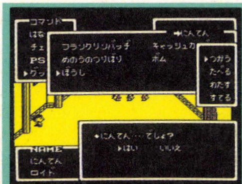
アナの住む教会があるのは、町の東のはずれ。

教会にいるアナに、レインディアの駅で預かった帽子を渡すと、アナは仲間になってくれる。

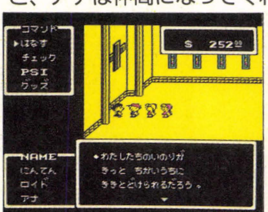


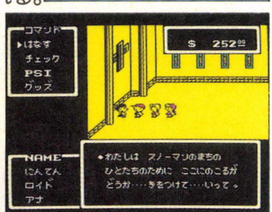
▲ついに教会の前に。この中に女の子が待っている！

帽子を持っていないと…。

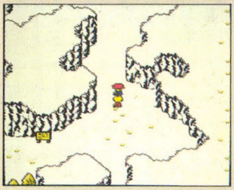


ここでは帽子がキーアイテム。持たずに来ちゃった人は、すぐレインディアへ引き返せ。





バトルメモ　教会までの道は危険地帯



「スノーマン教会、この奥」と書かれたカンバンから先は、敵が出現する危険地帯。しろくまを始め、フリーズ系のPSＩを使う敵が多く出る。ロイドのHPに注意しながら進もう。



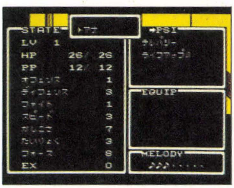


女の子を探せ!

タウンデータ

ホテル(JACKの家)	
宿泊費（一人当たり）	$125
デパート(ドラッグストアー)	
パン	$30
うがいぐすり	$175
きずぐすり	$194
フライパン	$300
キャッシュディスペンサー	

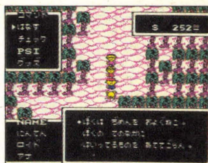
●仲間になったら、まずパワーアップ!!



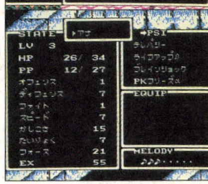
アナが仲間になってくれたら、まずやることは、パワーアップ。

ロイドの時と同じようにマジカントに行き、リボンをもらったりうでわやコインを買って、守備力を高めてあげよう。

武器はとりあえずブーメランを持たせる。経験値を積み、PKフリーズβを覚えたら、ようやくアナも一人前と思っていい。それまでは、なるべくかばってあげるように。



◀まず、マジカントでリボンをもらう。

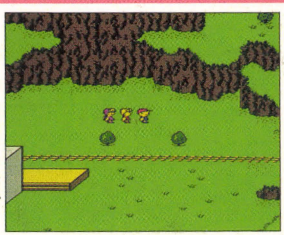


◀この低い守備力をなんとかするのだ!

●これから先は、女の子のPSIをうまく利用しよう。

アナは、すごい勢いでPSＩを覚えていく（レベルが10になるまでに13個も覚えるぞ）。

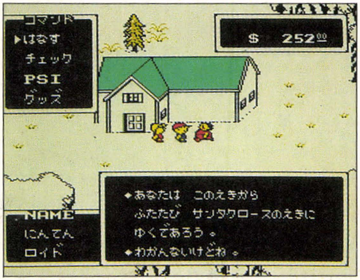
その中には、にんてんが知らないPSＩもいっぱい。これらのPSＩを、他のふたりの能力とどう組み合せて使うかが、今後のプレイを大きく左右するぞ。



◀全体の戦力もアップ。足取りも軽いのだ!



パラダイスエクスプレス沿線総チェック!!

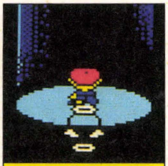


ここでは、パラダイス・エクスプレス沿線の3つの町をまとめてチェック。

この沿線での第一の目的は、女の子を仲間にすること。別に仲間にしておかなくても、49ページで説明したように砂漠に向かえることは向かえるのだが、今後のパーティ全体のバランスを考えると、この仲間増やしイベントは、必ず済ませておくこと。

幽霊屋敷については、どうしてもクリアできない人は、後回しにしてもいいだろう。

●幽霊屋敷で、どうしても意識を失ってしまう人は…。



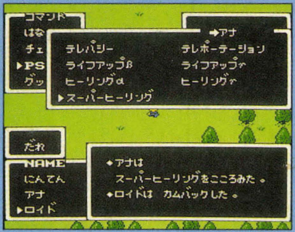
▲この画面がすっかりおなじみになったらあきらめる。

バトルがあまりうまくなくて、屋敷の中でどうしても「意識不明」になってしまう。そんな人は、ここではムリせず、パーティ全体の能力がある程度アップするまで、他の場所を冒険していた方がいい。下で紹介しているような状況に期待しよう。



◀迷路状の屋敷内。マッピングした資料はなくしちゃダメだぞ。

1 アナがスーパーヒーリングを覚えるまで待つ



アナはレベル18になると、スーパーヒーリングを覚える。

このPSIがあれば、屋敷内でのプレイはずいぶんラクになるはず。それを機会にもう一度挑戦してみればいいだろう。

2 もうひとりの友だちに期待する!

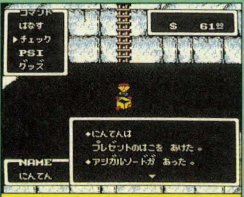


まだ見ぬ、もうひとりの友だちテディ。テディがどのくらい力強いかは、この時点では当然わからないのだが、彼と仲間になった後で、もう一度戻って来るのも、いい方法じゃないかな。

体つきもいいし、けっこう活躍してくれそうだぞ。

アシガルソードがあれば…

「アシガルソード」という名の剣を、マジカントの地下で見つけたはずだよね。それは、テディが装備するもの。彼に渡してあげよう。



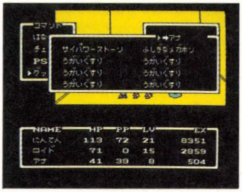
▲アシガルソードは、ここで見つけたはず。思い出した？

●砂漠を乗り越えるため、仲間の能力を高めておけ!

装備はこうして揃える!

3人で仙人のもとへ行けば

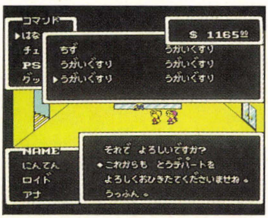
$ 1500以上、儲かるのだ!!



装備をそろえるには、何かとお金がかかってしまう。

そこで、この沿線のお金儲けイベント、山の上の仙人のことを少し補足しておこう。

この仙人がうがいぐすりをタダでくれるのは一度だけ。だから、たくさんもらうためには、3人になってから、しかも、なるべく持ち物を少なくして、仙人のもとを訪ねるのが正解なのだ。

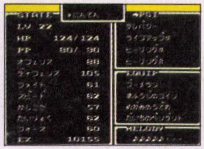
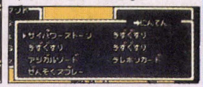


うがいぐすりの払い戻し値は$87。最低$1000は儲けておきたいね。

ステータス&グッズチェック

最低でもレベル20はほしい!

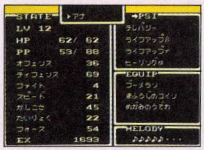
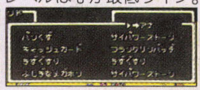
にんてん

デイフェンス値は100が目安。この先、サイパワーストーンは超重要アイテムといえる。

ノミとシラミを持たせるのもいい

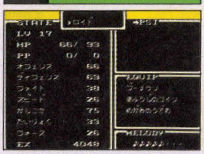
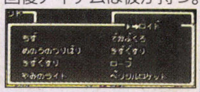
アナ

攻撃力が低いアナは、グッズが大切。ノミとシラミはけっこう役立つ。レベルは8が最低ライン。

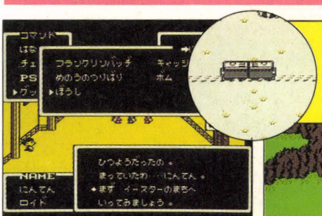
基準はレベル16程度

ロイド

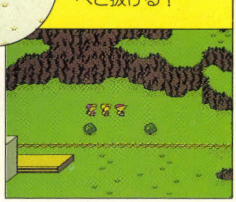



基本的に攻撃力不足のロイド。早くレーザービームを手に入れたい!回復アイテムは彼が持つ。

●準備が整ったら、イースターをめざせ!!



▲アナもイースターに行きたがっている。



▼列車でサンタクロース駅に戻り、砂漠へと抜ける!



冒険は続く!!

イースター以後は、イベントの嵐!!

21ページから始まった「エリアガイド」では、ゲーム進行に関する主なイベントを、ポイントをしぼりこんで紹介した。

この主要イベントさえ押さえていれば、必ず仲間と3人パーティになっているはず。無事、砂漠へと旅だてただろう。

実は、ここまでのプレイ内容は、ゲーム全体の6割程度。中盤を少しすぎたくらいだ。この先のイースター、バレンタイン、そしてそれ以後の未知の世界、と冒険はまだまだ続く。

イベントの内容の濃さや、緊迫感は、これまで以上。ドラマのようなシーンもあり、MOTHERの世界の中に、グイグイ引き込まれていくことだろう。

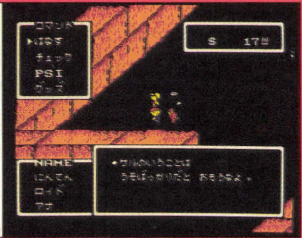
このゲームにはヘンなイジワルはないから、ここまで来れば、あとは今までのプレイで身につけたテクニックで乗り切れるはず。いろんな楽しいシーンが待っているぞ。



◀この町はこどもばかり。親たちはどこに行ったのか。

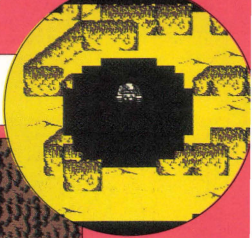


◀不良がいっぱい。ライブハウスもあるんだ。

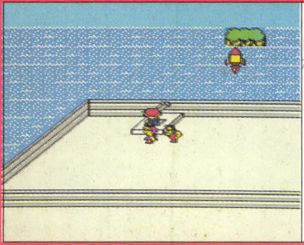


▶地下迷宮っぽいけど、ここは一体どこ?

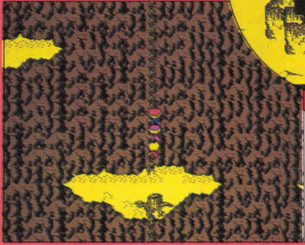
エッ!



▶敵だ! 先に行くほど敵は当然、強くなるぞ!



◀ナンダ、ナンダ、ナンダ!? こんなところにロケットが。



◀すごく寂しそうな感じの場所。登り着いた先に待つものは?

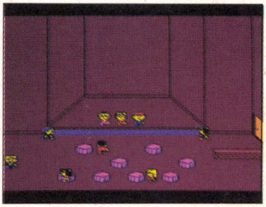
MOTHERの本当のおもしろさは、これから!!



少年たちの勇気と友情の物語「MOTHER」。このゲームの本当のおもしろさは、これから！

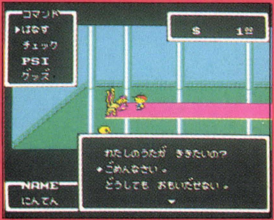
今までだって、イベント自体、十分おもしろかった。だが、この先は、イベント自体のおもしろさに、これまで謎とされていた部分の謎解きの要素も加わってくる。その分確実に、ゲームのおもしろさがパワーアップしているのだ。

まだ見ぬ、もうひとりの仲間との出会い、事件を背後で操っている敵の正体など、ゲームの見所はいっぱいあるぞ！



◀仲間で唄を唄っちゃう、なんてことも。笑える場面もバッチリ用意されている。

ついに解き明かされる、マジカントの謎！



謎に焦点を絞ってみると、やはり、最も気になるのは、不思議の国マジカントのこと。

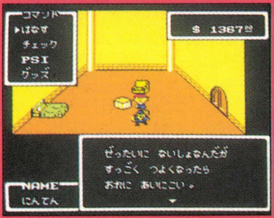
眠れるドラゴン、哲学する男、クイーンマリー。

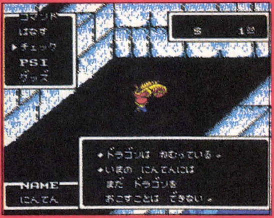
この3つの謎は、いつ解けるのか？

イースター以後のプレイでも、この3つの謎のことは、いつも頭の片隅に置いておくこと。そして、ゲームに行き詰まったな、と感じたら、必ず、3つの謎が解けないかどうか、とりあえず確かめにくること。

マジカントの謎が解けた時、メロディは力を生み、ゲームはクライマックスへ。

そして勇気と友情が、勝利を呼びよせてくれるはずだ。

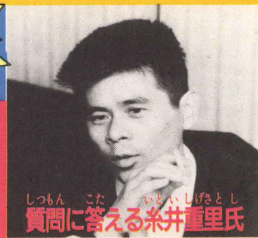




◀メロディの意味もついに解きあかされる。

ADVENTURE GOES ON!

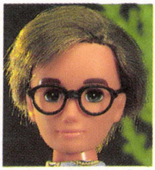
糸井重里 直撃 Q&A


質問に答える糸井重里氏

「母を育てた男」、糸井重里氏に直撃インタビュー!!

Q どうしてパパは遠くにいるのかなあ？パパに会いたいよう！

A それはよその家庭の事情なので、あんまりしつこくセンサクしないほうがよいと思います。ただ、はっきりわかっているのは、パパはとても家族を大切にしているということと、悪い人じゃないぞ、ということです。映画「E.T.」のパパとは友人同志だということなので、あっちのパパを探し出せば何かがわかるかもしれませんね。


©タカラ
リカちゃんのパパ

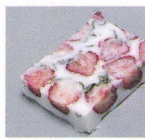
Q 主人公の家の犬の名前を教えてちょうだい！

A ミニーだけは、なぜか彼のことを「ミルク」と呼んでいるみたいですが、ほんとは「ミック」が正しい愛称です。ママの初恋の人と同じ名前だということは、もちろん、名付け親であるママだけの秘密。ミックの自慢は、後ろ足で立って歩けることと、スヌーピーよりちょっとだけハンサムなこと……らしいです。

Q UFOでさらわれたひいおじいさんて何やってた人なの？

A 行方不明になるまでは、彼はマザーズデイタイムス社の有能な新聞記者だったのです。仕事熱心で数々のスクープをものにしてきた彼が、とつぜん、妻のマリアとともに姿をけしてしまうのは、ホーリーローリーマウンテン山頂にあらわれた不気味な黒雲の原因究明にあけくれていた1902年のことでした。

Q ママはどうしてどんな料理もつくってくれるの？ぼくもあんなママがほしい！



A ハイスクール時代から、「得意なこと」を記入する欄には、かならず「お料理」と書いてきたママのことです。料理番組のチェックはもちろんのこと、高級レストランでボーイさんから味つけの秘密を聞きだしてしまうほど、お料理には熱心なのです。

Q まいごになったピッピちゃん彼女はどうして墓場なんかに行ったのかな…？

A きっと、本人のピッピちゃんでさえ、その質問に答えることはできないでしょう。歌をうたってスキップ踏んで、チョウチョやトカゲを追っかけ回しているうちに、知らない場所に迷いこんでしまうなんてことは、ピッピちゃんにはよくあることなのです。そういう元気すぎる女の子って、たまにいるでしょ。

Q 主人公は生まれた時から超能力少年だったの？



A 小さな頃から愛犬ミックの言葉を理解できる彼でしたが、それが特別な能力だとは少しも思っていなかったようです。はっきりとエスパーであることを自覚したのは、今回の冒険の途中でのことでした。

Q 風邪がはやっているのももしかして宇宙人のしわざかと疑ってしまうんですが？

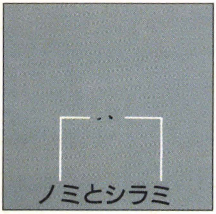
A それは、考えてもみなかった新説です。そういえば、1900年代はじめの黒雲さわぎのときも、風邪の大流行があったようです。宇宙人の来襲と、風邪。もしかしたら、単なる偶然ではないのかもしれませんね。いずれにせよ、よく、うがいをすることです。

Q ハロウィーンの町にいるゲームのアシスタント。あの人はいったいだれ？

A 「人生はゲームそのものである」という強い信念をもっている、人生相談の先生です。彼女には、いくつかのモットーがあります。「人生はリセットできる」「人生の裏ワザは、ほどほどに」「人生はおもしろくってやめられない」……。彼女に言わせれば、この本は人生の攻略本ってことになるのでしょうね。

Q ノミとシラミがロボットにもきくのは、どぼちて？

A 作者を困らせるタイプのいじわるな質問ですね。でも、答えはちゃんと用意してありますぜ。つまり、敵のロボットたちは、どこかの星にある工場から出荷される直前に、次のような行動プログラムをインプットされていたのです。「オマエハ　ロボットデハナイ　オマエハ　チットモ　ロボットナンカジャナイノダ」……と。



Q メロディはどうしていろんなところにちらばってるの？

A ひいおじいさんが、そのことについては一番詳しく答えてくれると思うのですが、彼はなにぶんにも、もうこの世の人間じゃないわけでねぇ……。「うたうサル」に取材するわけにもいかないし、どうしたらいいんだろうな。ゲームを終った人なら、ぜんぶ歌えるはずなんだけどね？？？。

Q ねばねばマシンっていったいなに？

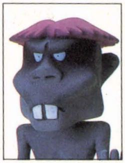
A 「ねばねばしたもの」を半径10メートルの範囲にまき散らす、いやなマシンです。スイッチを入れたら大急ぎでその場所を離れるように、と、取扱説明書には書いてあります。ぼくが聞いたところによると、ねばねばの原料は、ある種の海草だということです。

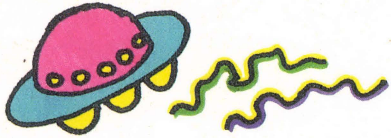


ねばねばマシンに苦しむ人

Q ゾンビもどきは糸井さんに似ている!!と思いますがご本人の感想はどうですか?

A 似ていると言う人も少なくないので、似ているのでしょう。本人は、ゾンビもどきと戦う時に、何の苦痛も感じないので、違うと思っている…と。


▶ゾンビもどき



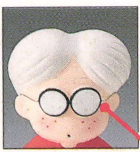
Q ななめ45°のマップにしたのはど一してなの?

A 「建物が建物らしく、町が町らしく見えるように」というコンセプトにスタッフが応えてくれたのが、あのマップです。「マップ」という言葉が不似合いになるような「冒険の舞台」は、ななめ45°のスタイルだからこそ生まれたのです。

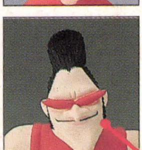
Q 主人公たち4人のモデルはだれですか?デディはイノキに似てると思いますです。

A 「MOTHER」制作スタッフの合議制で、じわじわと出てきたのが、あの主人公たちのキャラクターなので、いろんな人のいろんな思いこみが入りこんでいます。ロイドについては、あれは自分だと考えている人が三人いました。


にんてん。長島茂雄の少年時代…?


ロイド。司馬遼太郎に似ている。


アナ。エスパー魔美なんちて。

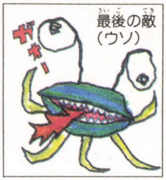

テディ。国会議員当選おめでとう。

Q UFOや超能力信じますか?

A 信じるだの信じないだの言ってる場合じゃないっすよ。あるものは、ある。ないものは、ない。あるものを、ないとは思えないし、ないものをあるとは言えない。しかし、あらゆるものは、「ありうる」のです。「ありうる」ということを、「ある」とか「ない」とか決めてしまうとつまらなくなります。わかるかなぁ?

Q 最後の敵についておしえてください!!

A う〜ん、困ったなあ。ほんとは秘密にしておきたいんですけどねえ。でも、ま、特別に教えてさしあげましょう。ここだけの話ですよ。



じつはですね、最後に出てくる敵はなにを隠そう、うっ、くっ、くるしい…………だ、だめだ……なにか……見えざる力にじゃまされて……しゃべれ……ない。

Q 続編、パートⅡありますか?たのしみだなぁー!?

A あなたが、どうしても続篇をやりたいというなら、あなたのためにつくりましょう。ほんとは、ね、「MOTHER」は、二年も前から3部作のアイディアとして生まれていたものなのです。いまは、作者のアタマのなかは、あとひとつ別の「MOTHER—2」のアイディアが生まれつつあります。どれになるか、まだ決めていません。

DATA of MOTHER

●データ・オブ・マザー

グッズ・PSI・敵キャラクターの特徴を徹底紹介!



ここでは、MOTHERに登場する、グッズ、PSI、敵キャラクターを、系統別に紹介!!

データを知ることは、ゲームの世界をつかむ上で、非常に重要な役割を持っている。すべての特徴をマスターし、ゲームの攻略に役立ててほしい。

DATA OF MOTHER データ オブ マザー

グッズカタログ

ゲームには数多くのグッズが登場する。それらの効能をタイプ別に紹介しよう！

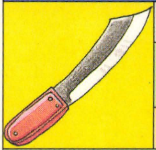
使えるプレイヤーのイラスト記号の意味は、下の通り。
場所のⓜはマップモード、Ⓑはバトルモードを示す。
にんてん　ロイド　アナ　テディ

MOTHER 全グッズカタログ

基本武器

装備して使用する戦いの基本となる武器。強力度は、攻撃力のアップの幅を示している。

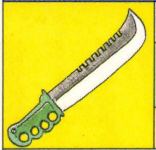
ナイフ



手に入る場所：プレゼント箱
使えるプレイヤー
使える場所：バ

テディの最初の武器。にんてんの武器・ふつうのバットと同じ程度の威力があると思っていればいいだろう。強力度 ★★

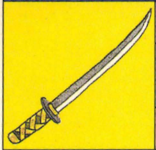
サバイバルナイフ



手に入る場所：デパート
使えるプレイヤー
使える場所：バ

刃も厚く、がんじょうな分、強力。ナイフの2倍以上の威力がある。値段はちょっと高くて、$1200。 ★★★★

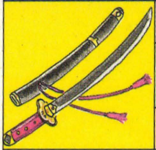
アシガルソード



手に入る場所：プレゼント箱
使えるプレイヤー
使える場所：バ

マジカント地下で見つけることができるはず。必ず手に入れておき、テディに出会った時に渡してあげよう。 ★★★★★

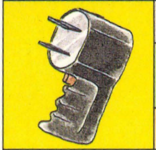
KATANA かたな



手に入る場所：?
使えるプレイヤー
使える場所：バ

オリエンタルムードいっぱいの武器。テディの持てる武器の中では最も威力がある。 ★★★★★★

ショックガン



手に入る場所：デパート
使えるプレイヤー
使える場所：バ

電気ショックで敵にダメージを与える。スリングショットより強く、ブーメランより弱い。値段は$300と安い。 ★★

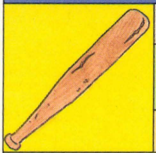
エアガン



手に入る場所：デパート
使えるプレイヤー
使える場所：バ

空気銃。非常に強力で、ショックガンと比べると、3倍近い威力がある（ブーメランよりも強力）。$1400。 ★★★★★

ボロのバット



手に入る場所：プレゼント箱・デパート
使えるプレイヤー
使える場所：バ

家の地下室で手に入れることができる。にんてんの最初の武器。早くふつうのバットに買い替えなきゃ。$80。 ★

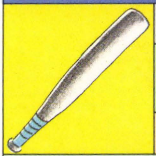
ふつうのバット



手に入る場所：デパート
使えるプレイヤー
使える場所：バ

ボロのバットの4倍は強力。$500 もするけど、その価値は十分ある。マザーズデイ周辺を冒険する時はコレで！ ★★

いいバット



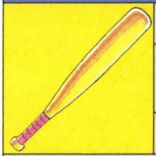
手に入る場所
デパート

使えるプレイヤー

使える場所
バ

ふつうのバットの2〜3倍の威力だけど……。ブーメランよりちょっと劣る。値段はふつうのバットの2倍の$1000。★★★

さいこうのバット



手に入る場所
？

使えるプレイヤー

使える場所
バ

にんてんが装備できる最強の武器。イースターより先のどこかできっと見つかるはずだ。★★★★★

フライパン



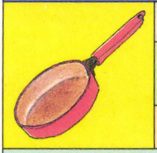
手に入る場所
ジャックの店

使えるプレイヤー

使える場所
バ

スノーマンのジャックの店で売っている。スリングショット程度の威力しかないから、買ってもムダかも……。$300。★

いいフライパン



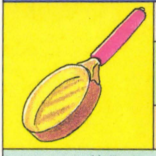
手に入る場所
ジャックの店

使えるプレイヤー

使える場所
バ

フライパンの2倍の威力はあるけど……。どうせなら同じ店で売っているブーメランを買ってあげた方がいい。$700。★★

とびきりのフライパン



手に入る場所
？

使えるプレイヤー

使える場所
バ

アナの装備できる武器の中で、最強の威力を持つ。最後の敵に挑む前に、必ず手に入れておきたい。★★★★

スリングショット



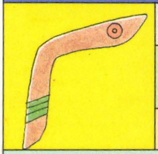
手に入る場所
デパート

使えるプレイヤー

使える場所
バ

ボロのバットの2倍の威力。まず、コレに買い替え、お金が貯まりしだい、ふつうのバットに買い替えよう。$120。★

ブーメラン



手に入る場所
デパート他

使えるプレイヤー

使える場所
バ

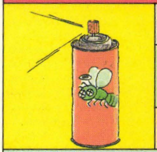
ゲーム中盤までの最強の武器。どの仲間も装備できるから、とりあえずコレをみんなに装備させるといい。$1100。★★★★

MOTHER
グッズカタログ

特殊武器

戦闘中に「グッズ」→「つかう」で使用する武器。敵を選んで使うことが大切。

さっちゅうスプレー



手に入る場所
デパート

使えるプレイヤー

使える場所
バ

うるさい虫にはコレで応戦しよう。使っているとランダムになくなる。$300。

スーパースプレー



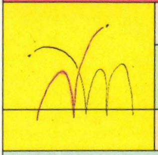
手に入る場所
プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所
バ

さっちゅうスプレーの強力版。威力も大きく、使っても、なくなることもない。

ノミとしらみ



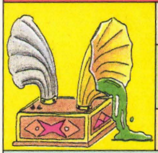
手に入る場所
敵・男

使えるプレイヤー

使える場所
バ

敵をかゆがらせて、攻撃力と守備力を低下させる。ほとんどの敵に効く超便利アイテム。

ねばねばマシン



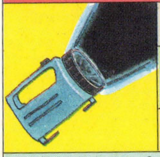
手に入る場場
理科室

使えるプレイヤー
？

使える場所
？



やみのライト



手に入る場所　プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所　バ

敵を闇で包み込む不思議なライト。まわりが見えなくなった敵は戦闘能力が低下する。攻撃補助アイテムだ。



かえんほうしゃき



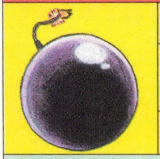
手に入る場所　敵

使えるプレイヤー

使える場所　バ

強力な炎を発射する。砂漠付近で敵を倒すと手に入ることがある。非常に強力な武器だが、ランダムになくなってしまう。

ボム



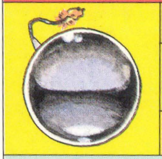
手に入る場所　敵

使えるプレイヤー

使える場所　バ

爆発し、敵にかなりのダメージを与える。ロイドのレベルが10以下の時期はけっこう頼りになる。1回使うとなくなる。

スーパーボム



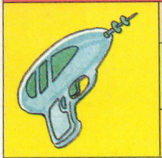
手に入る場所　敵

使えるプレイヤー

使える場所　バ

ボムをより強力にしたタイプ。なかなか手に入らないかもしれないが、超強力！　使ってビックリの破壊力だ。

レーザービーム



手に入る場所　敵

使えるプレイヤー

使える場所　バ

ボムよりも破壊力がある武器。さまざまなタイプの敵に効力を発揮する。主に砂漠付近の敵が落としていく。

デスビーム



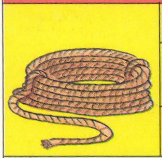
手に入る場所　敵

使えるプレイヤー

使える場所　バ

レーザービームよりも強力。ゲーム中盤までの敵なら、こいつで一撃だ。名前通り、敵にとっては「死の光線銃」だ。

ロープ



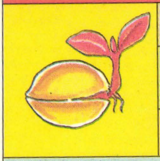
手に入る場所　プレゼント箱他

使えるプレイヤー

使える場所　バ

敵を縛って動けなくする。攻撃補助タイプのアイテム。1つあれば十分だから、それ以上はあずけてしまおう。

エンジェルシード



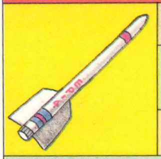
手に入る場所　敵

使えるプレイヤー

使える場所　バ

仲間が敵の呪いにかかったら、このアイテムの出番。攻撃力が一番低い仲間に持たしておくといいだろう。

ペンシルロケット



手に入る場所　プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所　マ　バ

ロイドを仲間にする時のキーアイテム。戦闘用にも使える。威力は、ショックガンに毛が生えた程度ってとこかな。

ふしぎなメガホン



手に入る場所　プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所　バ

敵を説得し、戦闘能力を下げるアイテム。仲間がPSIを覚えてくれれば、そう必要のないアイテムともいえる。

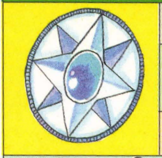
MOTHER

全グッズカタログ

防御アイテム

防御力をアップするアイテム。ディフェンス値を上げるものは、その大きさを★印で紹介。

フランクリンバッヂ



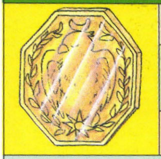
手に入る場所：ピッピ他

使えるプレイヤー

使える場所：(マ)(バ)



やすらぎのコイン



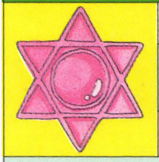
手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

ディフェンスをほんの少し上げてくれるアイテム。なるべくなら、もっと強力なものを買ったほうがいい。＄260 強力度★

まもりのコイン



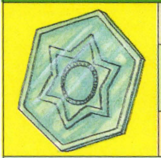
手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

やすらぎのコインの2倍程度の品質を誇る防御アイテム。これでガマンするのもひとつの方法か。＄648。 ★★

まふうじのコイン



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

コイン系統のアイテムの中で最も強力。やすらぎのコインより4倍は役立つ。最終的には絶対手に入れよう。＄1200★★★

ようせいのうでわ



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

妖精の不思議な力が宿っている腕輪。装備した時の効果は、やすらぎのコインより少しだけ大きい。＄460 ★

てんしのうでわ



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

天使の力が宿っている。値段の高い分、ようせいのうでわや、まもりのコインより強力と思えばOK。＄825 ★★

めがみのうでわ



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

もっとも効果の大きい防御アイテム。高価だけれど、それだけの価値はある。絶対手に入れたい！＄1510 ★★★

しずくのペンダント



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

しずくの形をしたペンダント。敵のファイヤー系統の攻撃を防ぐ。「ほのおー」「だいちー」より役立つことが多い。＄700

ほのおのペンダント



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

敵のフリーズ系統の攻撃から身を守ってくれる。ペンダント類は、「そうび」することで効力を発揮するぞ。＄700

だいちのペンダント



手に入る場所：マジカントの店

使えるプレイヤー

使える場所：(バ)

敵のサンダー系統の攻撃から身を守ってくれるペンダント。ペンダントの種類もいろいろあるわけなのだ。＄700

うみのペンダント



手に入る場所：？

使えるプレイヤー

使える場所：？



MOTHER

全グッズカタログ

回復アイテム

ピンチを救ってくれるアイテム。HP回復用のものは、★印で回復度を紹介しておいた。

オレンジジュース



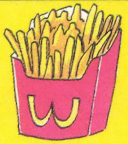
手に入る場所：バーガーショップ他

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

最も安い回復アイテム。効果はあまり高くないので、他の回復アイテムと組み合わせて使おう。$5　回復度★

フライドポテト



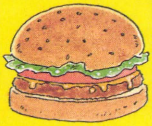
手に入る場所：バーガーショップ

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

オレンジジュースよりちょっとだけ効果が大きい。値段のことを考えると割高なアイテムだ。$15　回復度★

ハンバーガー



手に入る場所：バーガーショップ

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

これを食べると、フライドポテトの3倍は満腹になる。値段も手頃だし、中盤はけっこう役立つ。$25　回復度★★★

スポーツドリンク



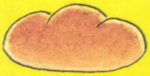
手に入る場所：デパート他

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

のどの渇きを一発で解消。ちょっと割高だけど、ピンチに備えて、1本ぐらいは持っておきたい。$75　回復度★★★★

パン



手に入る場所：デパート他

使えるプレイヤー

使える場所：マ

食べた時の効果は今ひとつだけど、使うとパンくずになり、移動アイテムに早がわりする便利なアイテム。$30　回復度★

きずぐすり



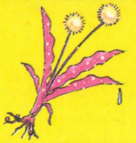
手に入る場所：デパート

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

どんな傷もコレがあれば大丈夫！　体力が最大値まで復活する。レベル17ぐらいになったら買え。$194 回復度★★★★★

マジックハーブ



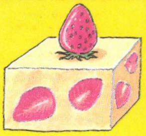
手に入る場所：プレゼント箱他

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

HPを回復させてくれる不思議な草。マジカントの地上にはハーブの素になる草が生えている。買えば$70　回復度★★

いちごとうふ



手に入る場所：デパート

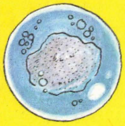
使えるプレイヤー

使える場所：マ

みょーな食べ物。回復度が低い割にとんでもなく高い！　きっと何か別の効力があるんじゃないかな。$975　回復度★



サイパワーストーン



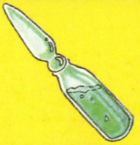
手に入る場所：プレゼント箱他

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

これを使うとPPが一定値回復する。ランダムにきえるが何度も使える便利で不思議な石。どこにも売っていない。

どくけし



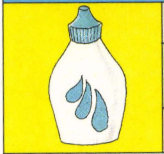
手に入る場所：デパート他

使えるプレイヤー

使える場所：マ バ

敵と戦っていて体が毒で痺れた時は、このクスリで治そう。ヒーリングαを覚えるまでは必需品。$20

うがいぐすり



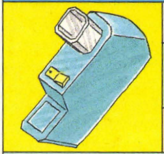
手に入る場所
デパート他

使えるプレイヤー

使える場所
マ

カゼを治すクスリ。ただでくれる人もいる。通常のショップで買うと、けっこう高いんだよね、コレが。　$175

ぜんそくスプレー



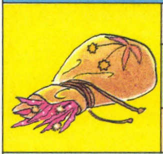
手に入る場所
デパート

使えるプレイヤー

使える場所
バ

にんてんのぜんそくの発作を押さえるクスリ。初めてサンクスギビング周辺を冒険する時は必ず持って行こう。$148

でかぶくろ



手に入る場所
マジカント

使えるプレイヤー

使える場所
マ　バ

この袋の中には、マジックハーブが30個も入っている。マジカントに行ったら、必ずもらうようにね。$無料

MOTHER
全グッズカタログ
能力アップ

仲間のステータスを一定値上げてくれる。カプセルは使うか、食べるかで、効果を発揮。

ふしぎなリボン



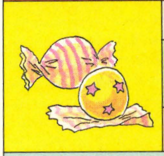
手に入る場所
マジカント

使えるプレイヤー

使える場所
マ

マジカントにいる「地面を泳ぐねこ」が、女の子にだけくれるアイテム。フォースが少しアップするぞ。

ふしぎなキャンディー



手に入る場所
マジカント

使えるプレイヤー

使える場所
マ

マジカントにいる「泳ぐねこ」が、ロイドにだけくれるアイテム。ロイドのファイトが少しアップする。

スピードカプセル



手に入る場所
プレゼント箱他

使えるプレイヤー

使える場所
マ

すばやさを少しアップしてくれるアイテム。持っているグッズが多い時には、見つけたその場で使ってしまおう。

ウィズダムカプセル



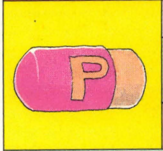
手に入る場所
プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ウイズダム（かしこさ）を少しアップさせてくれる。PSIの能力を持っている、にんてんか、アナに使うのが効果的。

フィジカルカプセル



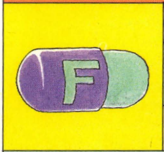
手に入る場所
プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所
マ

体力（HPそのものではないぞ）を少しアップさせてくれるアイテム。弱い仲間にあげるのが、やさしさってものだ。

フォースカプセル



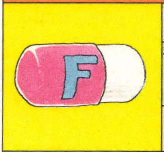
手に入る場所
プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所
マ

理力が少しアップする。これもフィジカルカプセルと同じように、弱い仲間にあげるのがいいと思うよ。

ファイトカプセル

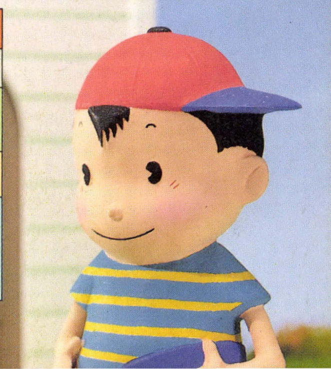


手に入る場所
プレゼント箱

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ファイトが少しアップ。なお、能力アップアイテムによってアップする数値は、ある程度の幅を持ってランダムなようだ。

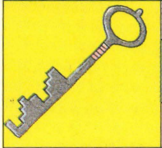


MOTHER 全グッズカタログ

キーアイテム

カギもしくは、それに類するアイテムがこれら。すべてのゲームの進行に関係あるものだ。

ちかしつのカギ



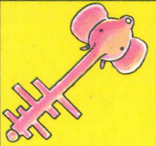
手に入る場所
犬

使えるプレイヤー

使える場所
マ

これがないと、日記も地図も手に入らない。家で飼っている犬をチェックすればカンタンにもらえる。

どうぶつえんのカギ



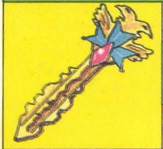
手に入る場所
町役場

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ピッピを助け出した後で町役場に行くと、無理やり（?）渡される。これがないと動物園には入れない。

ゆうれいやしきのかぎ



手に入る場所
屋敷の持ち主

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ハロウィーンの不気味な幽霊屋敷のカギ。屋敷の持ち主の娘に話しかければ、受け取ることができる。

つうこうきょかしょう



手に入る場所
工場の近く

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ダンカン工場の通行許可証。サンクスギビングから工場に向かう道の途中に落っこちているはずだ。

ライブのチケット



手に入る場所
?

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ライブハウスの入場券。ライブのチケットにはダフ屋がつきものだけど、この場合はどうなんだろうか?

チケットのはんけん



手に入る場所
飛行機の男

使えるプレイヤー

使える場所
マ

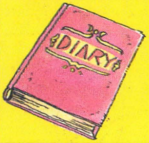
砂漠の真ん中で遊覧飛行機に乗ると、ひとりにつき一枚もらえる。10まい集めると、なんと、戦車に乗せてもらえるぞ。

MOTHER 全グッズカタログ

その他

中には「なんだろう!?」と思っちゃう不思議なものあって……。使う時が楽しみだぞ。

そうそふのにっき



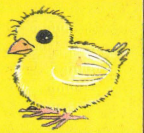
手に入る場所
家の地下室

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ひいおじいさんの日記。「神のしっぽは……」となんだかわからないことが書かれている。ある種のキーアイテムだが……。

カナリアのヒナ



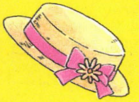
手に入る場所
デパート

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ローラのこども。デパートで$85で売ってはいるが、ただで手に入れることもできる。ローラのもとへ届けてあげよう。

ぼうし



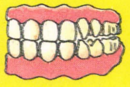
手に入る場所
レインディアの駅

使えるプレイヤー

使える場所
マ

アナの忘れ物。レインディアの駅で親切なおばさんがくれるから、スノーマンのアナに渡してあげよう。

いれば



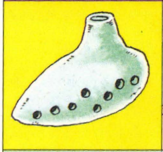
手に入る場所
仙人の家のそば

使えるプレイヤー

使える場所
マ

仙人の落とし物。これがないと仙人はしゃべれない。届けてあげると、うがいぐすりをいっぱいくれる。

きぼうのオカリナ



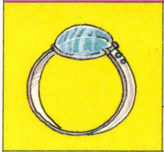
手に入る場所
マジカント

使えるプレイヤー

使える場所
マ

マジカントで手に入る不思議なグッズ。これを使うと、今までに覚えたメロディを確認することができる。

ゆうじょうのゆびわ



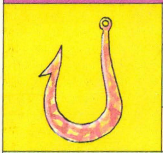
手に入る場所
マジカント

使えるプレイヤー

使える場所
マ

マジカントの女の子がくれる。最初は「なにコレ?」と思うだろうが、忘れられた男といろいろ話すと、効果に納得するはず。

めのうのつりばり



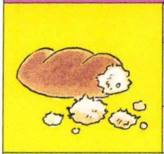
手に入る場所
?

使えるプレイヤー

使える場所
マ

これを使うと、どんな場所からでもマジカントにワープできる。使い方しだいでは、どんな回復アイテムよりも役立つ。

パンくず



手に入る場所
※

使えるプレイヤー

使える場所
マ

パンを使うとパンくずになる。パンくずを使うと、パンをちぎってまき始めた場所に瞬時に戻ることができる。

さいしゅうへいき



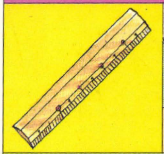
手に入る場所
理科室

使えるプレイヤー

使える場所
マ バ



ものさし



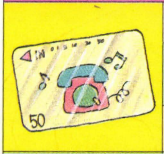
手に入る場所
デパート他

使えるプレイヤー

使える場所
マ

何に使うのか? とりあえずどんなものに向かってでもいいから使ってみよう。いろんなことがわかるはずだ。＄22

テレホンカード



手に入る場所
人からもらう

使えるプレイヤー

使える場所
マ

50度のテレホンカード。便利といえば便利だが、持てるグッズが1個減ってしまう分、不便といえば不便。＄50

あかいくさ



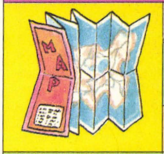
手に入る場所
マジカント

使えるプレイヤー

使える場所
マ

マジカントの地上に生えている。これをマリーの泉に浸すと、あら不思議、マジックハーブができあがるのだ。

ちず



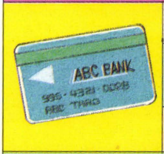
手に入る場所
家の地下室

使えるプレイヤー

使える場所
マ

ほとんどすべての場所が描き込まれている、とっても便利なアイテム。ゲームのいたるポイントで役立ってくれる。

キャッシュカード



手に入る場所
はじめから

使えるプレイヤー

使える場所
マ

最初から持っているアイテム。これがないとお金が引き出せなくなってしまう。捨てようなんて絶対しちゃダメ!

あいのことば



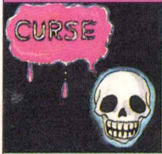
手に入る場所
?

使えるプレイヤー

使える場所
バ

売ってはいないが、けっこう高くつくグッズ(?)。手に入れたら、戦闘時に使ってみよう。「王女の愛……」とは違う。

のろいのことば



手に入る場所
?

使えるプレイヤー

使える場所
バ

これも売ってはいないが、高くつく。敵に呪いをかけて、すごいことが起こりそうな気もするけれど……???。

DATA OF MOTHER

P・S・I活用ガイド

MOTHERに登場するPSIは全部で45種類。8つの系統に分けて、これらの効用、使用プレイヤー、消費PSIポイントなどのデータを紹介していこう。

プレイヤーと場所によって、PSIが使えるか使えないかは○×で表示している。PP（消費PSIポイント）は、各自で書き込んでほしい。



回復系統Ⓐ 体力を回復させるPSI！

ライフアップの名称がついているPSIは、その名の通り、仲間のライフ（ヒットポイント）を回復させるためのもの。種類によって回復値と対象範囲が違っているので、ムダのないように、状況によってPSIを使い分けよう。

PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
ライフアップα	HPを一定値回復させる	仲間一人	○	×		○	○
ライフアップβ	HPを回復。威力はαの2～3倍ある。	仲間一人	○	○		○	○
ライフアップγ	HPが全快する。	仲間一人	○	○		○	○
ライフアップπ	仲間全員のHPを一定値回復させる。	仲間全員	○	○		×	○
ライフアップΩ	仲間全員のHPを全快させる。	仲間全員	×	○		×	○

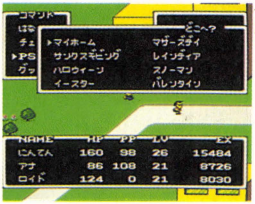


回復系統Ⓑ 仲間の危機状態を回復させる

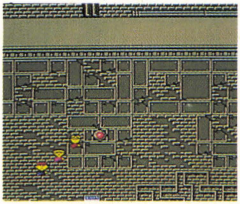
これらは、仲間が石になったり、毒におかされたり、と普通じゃない状態に陥った時に威力を発揮するPSI。仲間が危機に陥ったら、1ターン損しても、戦闘中にすぐにこれらのPSIを使って回復させること。

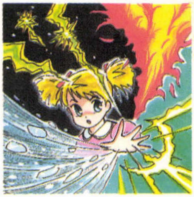
PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
ヒーリングα	体内の毒を消す。	仲間一人	○	○		○	○
ヒーリングβ	マヒした仲間を動けるようにする。	仲間一人	○	○		×	○
ヒーリングγ	石になった仲間を動けるようにする。	仲間一人	○	○		○	○
ヒーリングπ	仲間の眠りをさます。	仲間一人	○	○		×	○
スーパーヒーリング	意識不明になった仲間を復活させる。	仲間一人	○	○		○	○

PSIを使いこなすと、冒険はグ～ンとラクになる！



PSI——超能力は、戦闘だけでなく、謎解きや移動にも威力を発揮する、非常に便利なもの。このPSIを使いこなすことで、攻略は何倍もラクなる。効果をしっかり覚え、上手に使ってくれ。





攻撃系統　攻撃用のPSIは4タイプ！

PKとは超能力攻撃で敵にダメージを与えるものだ。タイプはファイアー（火炎系統）フリーズ（吹雪系統）、ビーム（熱線系統）、サンダー（電光系統）の4つ。どのタイプのPKに弱いかは敵の種類によって違うので、効果の高いタイプを選んで使用しよう。（威力は一般的にα→β→γ→Ωの順に強力になると思えばいい）

PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
PKファイアーα	炎を敵に投げつける。	敵全体	×	○		×	○
PKファイアーβ	火柱を呼ぶ。威力はαの3倍。	敵全体	×	○		×	○
PKファイアーγ	炎の海が渦巻く。威力はαの5倍。	敵全体	×	○		×	○
PKファイアーΩ	敵を灰にしてしまう。超強力。	敵全体	×	○		×	○
PKフリーズα	冷気がほとばしる。	敵一人	×	○		×	○
PKフリーズβ	荒れ狂う冷気。威力はαの4倍。	敵一人	×	○		×	○
PKフリーズγ	猛吹雪で敵に瀕死の重傷を負わせる。	敵一人	×	○		×	○
PKフリーズΩ	αの8倍のダメージを敵全員に与える。	敵全体	×	○		×	○
PKビームα	火の玉。フリーズαより威力は上。	敵一人	×	○		×	○
PKビームβ	熱光線による攻撃。	敵一人	×	○		×	○
PKビームγ	光線で敵を引き裂く。	敵一人	×	○		×	○
PKビームΩ	ビームαの2倍以上の威力を持つ	敵全体	×	○		×	○
PKサンダーα	電撃が走る。フリーズαと同程度の威力	敵一人	×	○		×	○
PKサンダーβ	稲妻による攻撃。αの5倍の威力がある	敵一人	×	○		×	○
PKサンダーγ	天が裂ける。サンダーβより強力	敵全体	×	○		×	○



幻惑系統　敵を混乱させる戦闘用PSI

これらは、戦いの最中に敵を幻惑し、戦闘不能の状態に追い込む効力をもったPSIだ。かかれば効果はかなり大きいが、「〜には効かなかった」というメッセージが出ることもしばしばある。補助的なPSIと考え、他のPSIや武器とうまく組み合せることが大事。

PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
ブレインショック	敵を混乱させる。	敵一人	×	⊙		×	○
ブレインサイクロン	ブレインショックのパワーアップ版。	敵全員	×	⊙		×	○
さいみんじゅつ	敵を眠らせる。	敵一人	⊙	⊙		×	○
パラライシス	敵を金縛りにあわせ動けなくする。	敵一人	×	⊙		×	○
ダークネス	敵を闇に包み、攻撃力を下げる。	敵一人	×	⊙		×	○



能力アップ　仲間の能力をアップする

仲間の能力をアップさせるPSI。仲間にかけるPSIは、敵にかけるものと違って「効かなかった」なんてことがないから、戦略的に使うと絶大な効果がある。ゲーム終盤の敵と戦う時には、まず、これらを最初に使うといい。ディフェンスアップβは超便利。

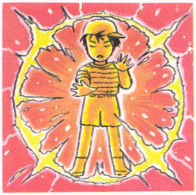
PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
オフェンスアップ	攻撃力をアップする。	仲間一人	⊙	×		×	○
ディフェンスアップα	防御力をアップする。	仲間一人	⊙	×		×	○
ディフェンスアップβ	防御力をアップする。	仲間全員	⊙	×		×	○
クイックアップ	すばやさをアップする。	仲間一人	⊙	×		×	○



能力ダウン系統　敵の能力をダウンさせる！

これらは敵の能力の一部をダウンさせるPSI。強力な敵と戦う時に、能力アップ系統のPSIと組み合わせて使うのが、効果的。サイマグネットは、超能力を持っていない敵にやってもムダなので、覚えておいてほしい。

PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
シールドオフ	敵のシールド（バリア）を破壊する。	敵一人	×	⊙		×	○
ディフェンスダウンα	敵の防御力を下げる。	敵一人	⊙	×		×	○
ディフェンスダウンβ	敵の防御力を下げる。威力はαと同じ。	敵全員	⊙	×		×	○
サイマグネット	敵のPSIポイントを一定値奪う。	敵一人	×	⊙		×	○



防御系統　敵の攻撃を防ぐPSI！

敵のPSIを封じたり、敵の攻撃から受けるダメージを軽減するPSIがコレ。効果的な使用法は、能力アップ系統や能力ダウン系統と同じと考えていればいいだろう。サイコシールドβとディフェンスアップβを併用すれば、防御はほぼカンペキだ。

PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
サイコブロック	敵のPSIを封じ込める。	敵一人	×	○		×	○
サイコシールドα	受けるダメージを半減する。	仲間一人	○	○		×	○
サイコシールドβ	受けるダメージを半減する。	仲間全員	○	○		×	○
パワーシールド	敵の攻撃をはね返す。	仲間一人	○	○		×	○

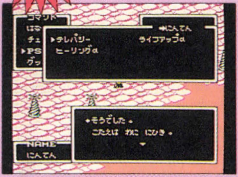


特殊PSI　心を読む、逃げる、ワープする！

これらはちょっと特殊なPSI。テレパシーとテレポーテーションは、他のPSIとは使用条件も少しだけ違う（それについては、下の注を見てほしい）じげんスリップは消費PPが非常に大きいが、絶体絶命のピンチで役立つありがたいPSIだぞ。

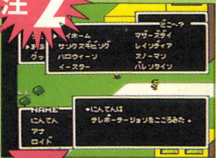
PSI名称	効果	対象	ぼく	女の子	PP	マップ	バトル
テレパシー	人（モノも可）の心を読む。	すべて	○	○		○	×
じげんスリップ	戦闘から確実に逃げることができる。	仲間全体	○	×		×	○
テレポーテーション	今まで行ったことのある場所にワープ。	仲間全体	○	○		○	×

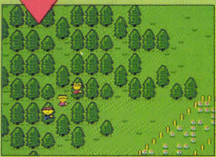
注1　テレパシーは話しかける要領で



テレパシーは、正面にいる人（またはモノ）にのみ使用できるPSI。話しかける要領で使うようにしてくれ。

注2　テレポーテーションには助走が必要！



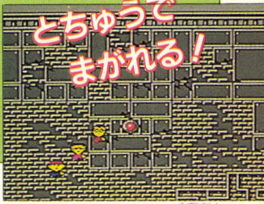


▲ふつうは、長い直線のある場所を利用してワープする。



テレポーテーションには、ある程度の助走が必要。でも助走中に障害物にぶつかると、ワープ失敗、クロコゲになってしまう。

だが、実は助走中に進路を変え、うまく方向転換すれば、建物内でもワープは可能なのだ。



DATA OF MOTHER データオブマザー

敵キャラクター図鑑

敵の特徴をおぼえよう！

ここでは、敵キャラクターを、「モノ」「人間」「異生物」といった基準で分類して、特徴を紹介している。

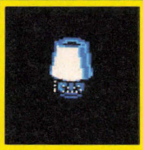
空欄の敵に関しては、戦いの中で知った特性を書き入れてもらえると、非常にウレシイ。

図鑑の見方

出現エリアは、主な敵の出現場所を、簡略化して示したもの。

通用レベルは、主人公のものを基準にして、「敵が単独で出現した場合に、苦しまずに戦える」というレベルを紹介。少しきびしめかも。

でんきスタンド



ゲームに登場する最初の敵。当然弱い。武器がないのでちょっとツライが、3〜4回戦えば倒せる。

AR	マイホーム
LV	1
OF	3
DF	5
HP	6
EX	●
MO	⊙

にんぎょう



電気スタンドより手強いけれど、戦うしかない！ コイツを倒すと、主人公はレベル2になるはず。

AR	マイホーム
LV	1
OF	4
DF	5
HP	12
EX	●
MO	⊙⊙

ロープ



ロープを使ってこっちの動きを止めて……という攻撃方法をとる。見た目の印象より、ずっと手強い。

AR	Mの東
LV	5
OF	35
DF	50
HP	80
EX	●●
MO	⊙⊙⊙

マッドカー



マッドトラックとコンビで出てくることが多い。まず、トラックを片付けて、そのあとでこっちと戦え。

AR	Tの北・東
LV	9
OF	20
DF	38
HP	40
EX	●●●
MO	⊙⊙

マッドトラック



マッドカーなどより、当然強い。攻撃力の割には手強い敵。排気ガス攻撃には、ぜんそくスプレーで対抗。

AR	Tの北・東
LV	9
OF	22
DF	40
HP	60
EX	●●●
MO	⊙⊙

デビルカー



見た目はマッドカーの色違い。戦闘能力はマッドカーとほぼ同じと思っていいだろう。単独なら恐くない。

AR	Tの北・東
LV	9
OF	18
DF	40
HP	40
EX	●●●
MO	⊙⊙

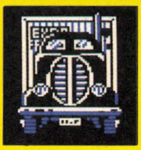
デビルトラック



マッドトラックの色違い。戦闘能力はマッドトラックと同程度。車系統には、基本的に催眠術は効かない。

AR	Tの北・東
LV	9
OF	20
DF	40
HP	58
EX	●●
MO	⊙⊙

デストラック



最強のトラック。2回に1回ぐらいの割合で排気ガスを吐く。すばやいので、逃げると逆に危険だ。

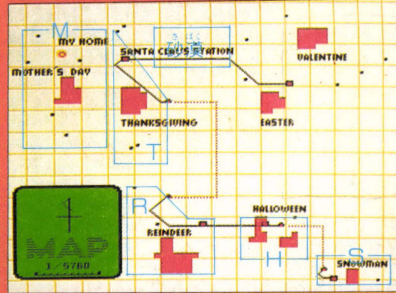
AR	Tの北・東
LV	9
OF	34
DF	48
HP	80
EX	●●●
MO	⊙⊙⊙

表の記号の意味

AR	出現エリア
LV	通用レベル
OF	敵の攻撃力(チェックした値)
DF	敵の守備力(チェックした値)
HP	敵のヒットポイント
EX	得られる経験値
MO	得られるお金

経験値とお金は、その敵を倒した時に得られるもの。経験値は●、お金は⊙のマークで、その多さを5段階に分けて表示している。

このマークの多いものほど、倒しがいがある敵と思ってくれればいいぞ。



出現エリアの区分は、だいたい上で示している通り(M、Tなどは町の頭文字をとったもの)。特殊な地域の場合は、具体的な場所名を紹介。

カッチュウ



スマッシュヒットの威力は超強烈。その攻撃に備えて、常にHPに余裕を持たせておくこと。逃げた方が無難。

AR	工場他
LV	12
OF	68
DF	150
HP	120
EX	●●●●●
MO	⊙⊙⊙⊙⊙

おじさん



最初に会う敵の中では、なかなかに強い。"かっとなる"とオフェンスがグンと上がるので要注意。

AR	M全域
LV	3
OF	8
DF	12
HP	20
EX	●
MO	⊙

おにいさん



マイホーム周辺では1番の強敵か!? 怒ったり、叫んだり、祈ったり支離滅裂な行動をとる不思議な敵。

AR	M全域
LV	3
OF	8
DF	14
HP	25
EX	●
MO	⊙⊙

だっそうはん



主にロープとコンビで出現する。攻撃・防御ともにバランスのとれた強さだ。お金をたくさん持っている。

AR	Mの東
LV	5
OF	32
DF	45
HP	60
EX	●●●
MO	⊙⊙⊙⊙⊙

ゆがみはかせ



マッドサイエンティスト。工場内でロボットとともに出現することがほとんど。博士自体は弱い。

AR	工場内部
LV	8
OF	38
DF	48
HP	60
EX	●●
MO	⊙⊙

おばさん



おにいさん、おじさんとは比べものにならないほど強い。HPはトラック並み。お金をかなり持っている。

AR	Tの北・東
LV	9
OF	12
DF	38
HP	90
EX	●●●
MO	⊙⊙⊙⊙

ブラブラだん



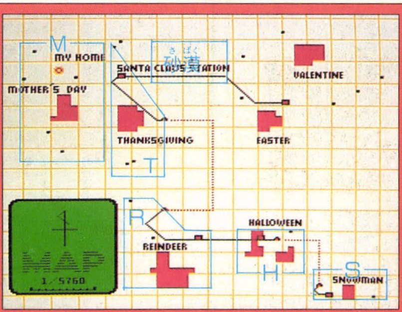
AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	



だれにも言えないマル禁マーク!

マル禁マークのキャラはヒミツ!

このマークのキャラは、残念ながら特徴その他は紹介できない。ゴメン!!



出現エリアの区分は、だいたい上で示している通り(M、Tなどは町の頭文字をとったもの)。特殊な地域の場合は、具体的な場所名を紹介。

ねずみ



主に建物内部で出現する。かみついてくるが、しょせんネズミはネズミ。バットがあれば恐くない。

AR	各地の建物内部
LV	2
OF	4
DF	8
HP	10
EX	●
MO	⊙

カラス



すばしっこくて、グッズを盗むクセがある。笑っている間にバシバシ戦って倒してしまおう。

AR	M全域
LV	2
OF	8
DF	12
HP	22
EX	●
MO	⊙

スネーク



マザーズデイ周辺では弱い部類の敵。たまに、マジックハーブを落としていくことがあるぞ。

AR	M全域
LV	2
OF	6
DF	8
HP	18
EX	●
MO	⊙

ムカデ



殺虫スプレーがあれば、一撃で倒せる。はっきり言って弱いが、経験値もお金もほとんど持っていない。

AR	M全域
LV	2
OF	4
DF	12
HP	12
EX	●
MO	⊙

のらイヌ



攻撃は、かみつきのみ。典型的なファイタータイプの敵といえる。たまに、ノミとシラミを落とす。

AR	M全域
LV	2
OF	8
DF	10
HP	16
EX	●
MO	⊙

こうもりさん



多くは集団で出現する。4匹も出るとさすがに恐いが、「立場を考える」クセがあるので、そう強敵ではない。

AR	Mの南
LV	9
OF	8
DF	10
HP	20
EX	●
MO	⊙

フライ



非常にすばやく、主人公たちの攻撃をドンドンかわす。仲間を呼ぶことも多く、殺虫スプレーがないと苦戦。

AR	M・T他
LV	4
OF	1
DF	40
HP	10
EX	●
MO	⊙

ハイエナ



気配を殺していたり、逃げたりすることが多いので、案外ザコ。ただし、2～3匹出てくるとてこずるかも。

AR	M(動物園周辺)
LV	4
OF	10
DF	16
HP	30
EX	●
MO	⊙

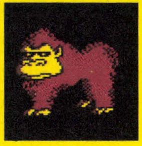
ワニ



1匹ならそう恐くはないが、複数になると、ゾウ並みの強敵。通用レベル以下の場合は逃げた方がいい。

AR	M(動物園周辺)
LV	6
OF	18
DF	22
HP	30
EX	●●
MO	⊙

ゴリラ



SMAAASH!と会心の一撃を繰り出してくることが多い。HPが30以下にならないようにして戦おう。

AR	M(動物園周辺)
LV	6
OF	20
DF	26
HP	40
EX	●●
MO	⊙⊙⊙

タイガー



連続攻撃が特徴。実に手強い。ディフェンスアップを使って、ある程度こっちの防御力を上げないとツライ。

AR	M(動物園周辺)
LV	6
OF	26
DF	24
HP	35
EX	●●
MO	◎◎

きょぞう



動物園一の強敵。「のしかかられる」と一撃で意識不明になることも。催眠術がかかれば、もうけもの。

AR	M(動物園周辺)
LV	6
OF	20
DF	34
HP	70
EX	●●●
MO	◎◎◎

スカンク



たまに転ぶことがあるオチャメな敵。普通に戦っていれば、まず、やられる心配はないだろう。

AR	T・R全域
LV	7
OF	26
DF	48
HP	40
EX	●●
MO	◎◎

やまねこ



コイツの取り柄はすばやさ。多少はひっかかれることを覚悟して戦おう。逃げようなんて考えると危険。

AR	T・R全域
LV	7
OF	28
DF	40
HP	42
EX	●●
MO	◎◎

オオカミ



のらイヌのパワーアップ版といったところ。複数で出てきても、あわてず1匹ずつ確実に戦えば平気だ。

AR	T全域
LV	7
OF	30
DF	46
HP	50
EX	●●
MO	◎◎

イーグル



複数で登場することが多く、すばやいのが特徴。慎重に戦うなら、ディフェンスアップを使うべし。

AR	T全域
LV	7
OF	32
DF	44
HP	45
EX	●●
MO	◎◎

くま



お金持ちキャラのひとつ。かなり手強いので、ディフェンスアップを使うこと。のしかかられるとピンチ。

AR	Tの周辺
LV	7
OF	42
DF	64
HP	80
EX	●●●
MO	◎◎◎◎◎

レッドスネーク



逃げ足の速い敵。ほとんどの場合逃げて行くので、強敵ではないが、倒しにくいヤツだ。倒すと収穫は多い。

AR	Rの周辺
LV	11
OF	50
DF	160
HP	150
EX	●●●●●
MO	◎◎◎◎◎

いっぴきオオカミ



銀オオカミのパワーアップ版。「打たれ強い」といった印象の敵だ。ビーム系のＰＳＩに弱い。

AR	S全域
LV	12
OF	60
DF	150
HP	80
EX	●●●
MO	◎◎

ぎんオオカミ



こいつもビーム系のＰＳＩ攻撃に弱い。集団で登場することが多いので、レベルが低いうちは逃げよう。

AR	Hの周辺
LV	12
OF	44
DF	76
HP	80
EX	●●●
MO	◎◎

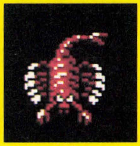
しろくま



守備力が異常に高い。ノミとシラミやディフェンスダウン、またはオフェンスアップを必ず使うように！

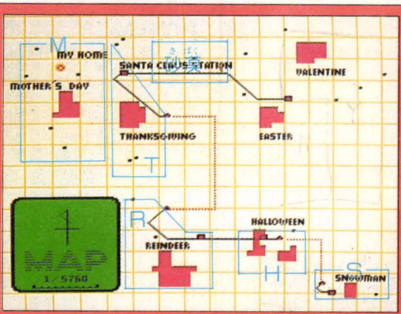
AR	Sの東
LV	12
OF	52
DF	180
HP	100
EX	●●●●●
MO	◎◎

サソリ



バイオサソリとともに出ることが多い。スプレーを使って戦うのが効果的。毒針を持っているので要注意。

AR	Sの東
LV	13
OF	60
DF	80
HP	75
EX	●●
MO	◎◎



出現エリアの区分は、だいたい上で示している通り(M、Tなどは町の頭文字をとったもの)。特殊な地域の場合は、具体的な場所名を紹介。

スパイダー



仲間を呼ぶのでやっかいだ。スプレーで早めに退治するのが一番。3人パーティになってないとツライか。

AR	H全域
LV	13
OF	45
DF	95
HP	80
EX	●●
MO	⊙⊙

タランチュラ



巨大な蜘蛛。強い! スプレーとディフェンスアップを使って戦え。倒した時、得られる経験値は多い!

AR	H全域
LV	13
OF	84
DF	160
HP	120
EX	●●●●●
MO	⊙⊙⊙

がらがらヘビ



「最後の一撃」はかなりの破壊力。にじりよって来ている間に倒せればいいが……。戦いが長引くと危険。

AR	砂漠全域
LV	13
OF	65
DF	128
HP	100
EX	●●●
MO	⊙⊙⊙

つよいワニ



名前通り強い! PSIで仲間の攻撃力と守備力をアップして戦うように。「オート」を使っちゃダメ。

AR	砂漠全域
LV	14
OF	80
DF	150
HP	120
EX	●●●●●
MO	⊙⊙⊙

バイソン



AR	
LV	14
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

とうぞくカモメ



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

バッファロー



AR	
LV	15
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

グリズリー



AR	
LV	17
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ゾンビもどき



ゾンビ系では最弱、とはいっても催眠術は効かないし……。一戦闘あたり30程度のダメージを覚悟しよう。

AR	Mの南
LV	5
OF	16
DF	16
HP	30
EX	●
MO	⊙

ギャングゾンビ



南の墓場、最強の敵。余力があれば戦ってもいいが、HPが残り少ない時は、運を天にまかせて逃げるべし。

AR	Mの南
LV	5
OF	18
DF	20
HP	34
EX	●
MO	⊙⊙

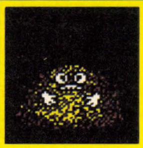
ゴースト



集団で出現することが多い。そこそこ強いので、ひとりで戦うとやっかいだ。催眠術は効かない。

AR	Mの南
LV	4
OF	12
DF	24
HP	20
EX	●
MO	◎

ダストゴースト



気配を殺してばかりいるが、ピンチになると燃え上がり、仲間に強力なダメージを与える。逃げるが勝ち。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	11
OF	40
DF	120
HP	78
EX	●●●
MO	◎◎◎

アラームゴースト



守備力が高く、仲間を呼ぶ性質がある。そのため戦闘は長期戦になることが多い。経験値稼ぎ向きの敵。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	11
OF	30
DF	160
HP	100
EX	●●●
MO	◎◎◎

ゾンビ



ブレインショックが得意技。複数で登場することが多い。混乱状態になった仲間は、じっと守るのが正解。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	11
OF	50
DF	80
HP	70
EX	●●
MO	◎◎

ぼうりょくゾンビ



ギャングゾンビと色違いキャラ。感じとしては３倍は強力。暴力的な分、ゾンビよりもちょっぴり強い。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	11
OF	62
DF	90
HP	90
EX	●●●
MO	◎◎◎

ちみどろゾンビ



幽霊屋敷に出没する強敵。アナがある程度ＰＳＩを覚えてからでないと、コイツを倒すのはむずかしい。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	11
OF	42
DF	128
HP	90
EX	●●●
MO	◎◎

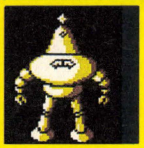
バーボット



ときどきＰＫビームγを放つロボット。ＰＳＩ攻撃はあまり効かない。集中攻撃でとにかく早めに倒すこと。

AR	Tの全域
LV	7
OF	24
DF	36
HP	60
EX	●●
MO	◎◎

オールドロボ



オールドな割にはがんじょう。ＰＫビームαを放つ。ゆがみはかせと一緒に行動していることが多い。

AR	Tの工場内部
LV	8
OF	48
DF	72
HP	60
EX	●●●
MO	◎◎

スクラッパー



工場内部の敵にしては守備力と体力が異様に高い。攻め疲れするタイプの敵。逃げるのもひとつの方法。

AR	Tの工場内部
LV	8
OF	26
DF	76
HP	70
EX	●●●
MO	◎◎

ボマー



勝手に転んで爆発する迷惑な敵。相手にしないで逃げるのが一番。ヘンに戦おうなんて気を起こすな。

AR	Tの工場内部
LV	8
OF	10
DF	64
HP	60
EX	●●●
MO	◎◎

デスバーボット



オメガソーサーとともに出てくることが多い。ＰＫビームγを使う。ＰＳＩは効かないので力で勝負。

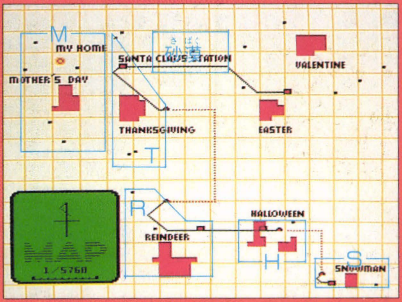
AR	各地
LV	13
OF	54
DF	80
HP	80
EX	●●●●●
MO	◎◎◎

エナジーロボ



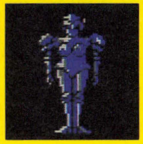
ロボットとともに登場し、味方がピンチになるとエネルギーを注入する。爆発するので、ちょっとやっかい。

AR	T全域&砂漠
LV	13
OF	60
DF	90
HP	80
EX	●●●●●
MO	◎◎◎



出現エリアの区分は、だいたい上で示している通り(M、Tなどは町の頭文字をとったもの)。特殊な地域の場合は、具体的な場所名を紹介。

ジェーン



恐怖の女性アンドロイド。不敵にほほえみ、ディフェンスをアップする。PSIはビーム系統が有効だ。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	13
OF	62
DF	170
HP	120
EX	●●●
MO	⊙⊙

R7037



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

キャロライン



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

メガボーグ



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

R7038XX



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

スターマイナー



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

スーパーエナジー



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

スージー



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ギガボーグ



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ラストボーグ



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

R7038



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

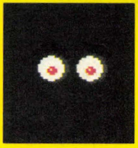
おまけビューン



鼻メガネのようなおかしな顔のキャラクター。なぜか、ときどきあいさつをして通りすぎていく。ぐひひ。

AR	マジカント
LV	6
OF	12
DF	40
HP	35
EX	●
MO	⊙

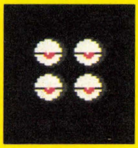
ビューン



ファミリーで行動したり、単独で行動したり。単独の時は単なるザコ。ファミリーの時もおまけ程度の強さ。

AR	マジカント
LV	6
OF	16
DF	24
HP	30
EX	●●
MO	⊙

ビュンビューン



ビューンよりちょっと強い程度。パパビューンより弱い。2回に1回はにじりよってくるだけ。

AR	マジカント
LV	6
OF	22
DF	32
HP	40
EX	●●
MO	⊙⊙

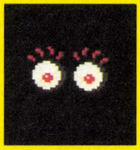
パパビューン



タフさにかけては、ビューン一族No.1。パパの威厳か、ときどきかっとなる。ファミリーの時は強敵。

AR	マジカント
LV	6
OF	20
DF	32
HP	40
EX	●●
MO	⊙⊙⊙

ビュビー



ビューン一族の中でも最も手強い。必ず連続攻撃してくる、ファミリーの時は、こいつとの戦いがポイント。

AR	マジカント
LV	6
OF	24
DF	20
HP	40
EX	●●
MO	⊙⊙

ミラコ



攻撃はPKサンダーαのみ。まもりのコインなどで守備力を上げていれば、まずやられる心配はない。

AR	マジカント
LV	6
OF	18
DF	40
HP	40
EX	●●●
MO	⊙⊙

マジカスネイル



守備力が高く、非常に堅い！ フライングマンの攻撃はコイツにはほとんど通じない。PSI攻撃は効く。

AR	マジカント
LV	6
OF	20
DF	90
HP	50
EX	●●
MO	⊙⊙

ベアル



コイツ自体は強敵でも何でもないが、スカイベアルを呼ばれるとやっかい。早めにやっつけるのがベスト。

AR	マジカント
LV	6
OF	22
DF	38
HP	40
EX	●●
MO	⊙⊙

スカイベアル



ベアルに呼ばれて登場。ときおり最後の一撃を放つ。レベル12程度になるまでは関わらない方がいい。

AR	マジカント
LV	7
OF	24
DF	50
HP	74
EX	●●
MO	⊙⊙

ウッドー



種をまいて仲間を呼んだり、あやしいことをしたり。だいウッドーを呼ぶことがあるのでけっこう危険な敵。

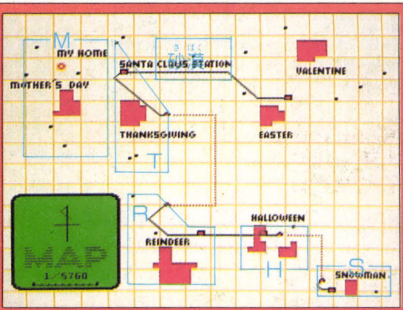
AR	マジカント
LV	6
OF	20
DF	38
HP	40
EX	●●
MO	⊙⊙

だいウッドー



マジカント地上の最強キャラ。ピンチになると燃え上がるし、攻撃力も高い。お金持ちだが、戦闘は危険。

AR	マジカント
LV	7
OF	18
DF	50
HP	70
EX	●●●
MO	⊙⊙⊙⊙



出現エリアの区分は、だいたい上で示している通り(M、Tなどは町の頭文字をとったもの)。特殊な地域の場合は、具体的な場所名を紹介。

ちかたいがぬし



連続攻撃を仕掛けてくる超強敵！
ディフェンスアップとノミとシラミを使っても、レベル12は必要か。

AR	マジカント
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ドラゴン



深い眠りについているらしく、なかなか起きてくれない。マジカントの大きな謎のひとつ。

AR	マジカント
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

リトルソーサー



各地に出没する小さな円盤。PSIはあまり効かない。力で勝負するのが最も効果的な戦い方だ。

AR	各地
LV	4
OF	20
DF	30
HP	32
EX	●●
MO	◎◎

スターマンのむすこ



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ファイアボール



PKファイアーαで攻撃してきて、やられそうになると燃え上がる。相手にしない方がいいだろう。

AR	T全域
LV	8
OF	24
DF	58
HP	58
EX	●●●
MO	◎

バイオムカデ



ムカデのパワーアップ版。多少は強くなっているが、スプレーを使えばカンタンに倒せるだろう。

AR	M全域
LV	4
OF	16
DF	32
HP	35
EX	●
MO	◎

バイオこうもり



バイオであってもこうもりはこうもり。立場を考えたりして、けっこうオマヌケ。ただし石針には注意。

AR	Hの幽霊屋敷
LV	11
OF	34
DF	64
HP	50
EX	●●
MO	◎◎

ビッグフット



PKフリーズ系統のPSIで攻撃してくる。サイコブロックでPSIを封じてしまえばラクに勝てる。

AR	S全域
LV	12
OF	50
DF	90
HP	90
EX	●●●●
MO	◎◎

バイオサソリ



サソリの守備力を高めたタイプ。しつこい攻撃が、やっかいではあるが、スプレーには弱い。

AR	砂漠
LV	13
OF	60
DF	150
HP	100
EX	●●●
MO	◎◎◎

オメガソーサー



複数で出現することが多い。PSIより、武器で攻撃するのが効果的。単体ならばそう強くはない。

AR	各地
LV	13
OF	42
DF	50
HP	65
EX	●●●
MO	◎◎◎

ガビラン



コイツに水分を吸い取られると、攻撃力と守備力がグンと下がる。粘液をかけられたら、守るか逃げるか。

AR	砂漠
LV	13
OF	62
DF	100
HP	100
EX	●●●
MO	⊙⊙

スターマン



宇宙人。事件の背後で糸をひいているのはコイツらか!? かなり強いんだろうね、きっと……。

AR	砂漠他
LV	13
OF	45
DF	80
HP	80
EX	●●●●●
MO	⊙⊙⊙

タイタニー



堅い装甲を持ったサソリに似た異生物。催眠術を使ってくるので、PSIを封じてから戦うようにしよう。

AR	砂漠
LV	13
OF	54
DF	200
HP	130
EX	●●●
MO	⊙⊙

ムーク



さまざまなPSIを使う。単独ならサイブロック、複数ならサイコシールドβで応戦するのが正解。

AR	砂漠他
LV	14
OF	50
DF	110
HP	85
EX	●●●●●
MO	⊙⊙

ドムーク



ムークのパワーアップ版。まず、サイブロックをかけ、それから攻撃。ある程度のダメージは覚悟しろ。

AR	砂漠他
LV	16
OF	60
DF	140
HP	160
EX	●●●●
MO	⊙⊙⊙⊙

ガーゴイラ



PKファイアのβ・γを使う。攻撃力が高いので、ディフェンスアップは必須PSI。石の素にも注意。

AR	砂漠他
LV	16
OF	90
DF	160
HP	180
EX	●●●●
MO	⊙⊙⊙

サターニア



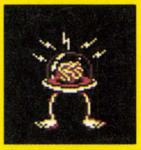
AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

タイタニアン



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ブレインガ



PSIの達人。まず、サイブロックをかけ、その後でゆっくり料理しよう。不気味な異生物だ。

AR	?
LV	16
OF	60
DF	280
HP	200
EX	●●●
MO	⊙⊙⊙

ブルースターマン



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ラストスターマン



AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

さいごのてき!?

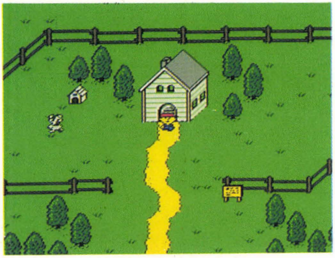


AR	
LV	
OF	
DF	
HP	
EX	
MO	

ワンダーライフスペシャル

マザー攻略ガイドブック

協力／任天堂・APE



構成／利田 浩一　凩健太郎（100パーセント）
朝尾常温核融合、R・大沢XX
レイアウト／100パーセント（菅原弘美／大岡喜直）
写真／岡本　好明、相田　章
イラスト／蛮人工房（うおりゃー大橋／筆吉純一郎／川崎秀夫／徳山保）
佐藤アルミ

1989年 9 月10日初版第 1 刷発行　（検印廃止）

発行人　相　賀　徹　夫

印刷所　三晃印刷株式会社

Printed in Japan

発行所　〒101-01　東京都千代田区一ツ橋二の三の一
振替（東京8-200）　TEL　編集（03）230-5383
業務（03）230-5331
販売（03）230-5747

株式会社 小学館

ISBN4-09-104113-2



平和を乱す黒い雲の正体は!?
メロディを集め、地球の危機を救え!!

